

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-200334

(43)Date of publication of application : 16.07.2002

(51)Int.Cl.

A63F 13/00
A63F 13/10

(21)Application number : 2000-398490

(71)Applicant :
ARUZE CORP
SACNOTH:KK

(22)Date of filing : 27.12.2000

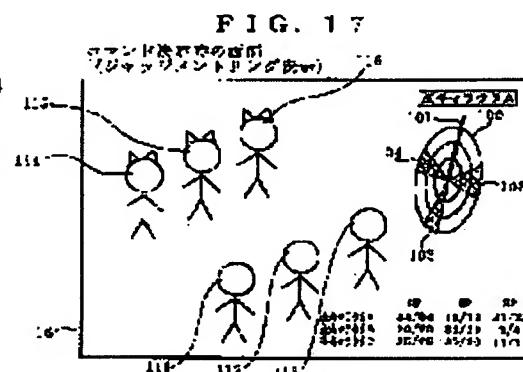
(72)Inventor :
ITAKURA MATSUZO

(54) GAME DEVICE, GAME PROGRAM AND RECORDING MEDIUM WITH THE GAME PROGRAM RECORDED

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game device that increases the degree of a player's technical intervention allowed in such a game as a role-playing game(RPG) and improves the total amusingness of the game, a program that realizes the game if the device comprises a computer or the like, and a recording medium with the program recorded.

SOLUTION: The game device displays a plurality of characters 111 to 113 on a screen 16 and determines modes of behavior of the characters 111 to 113 on the basis of a player's command selection to execute a story-evolving game on the screen 16. During the game execution, a variable display region 100 with a rotating bar 101 rotating clockwise and timing areas 102 to 104 is displayed on the screen 16. The effect of the mode of behavior of the character is determined by whether the player has made an input operation during the passage of the rotating bar 101 over the timing areas 102 to 104 or not. The ranges of the timing areas 102 to 104, the rotating speed of the rotating bar 101 and the like are determined by parameters set for each character.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-200334

(P2002-200334A)

(43) 公開日 平成14年7月16日 (2002.7.16)

(51) Int.Cl.⁷

識別記号

F I

テーマコード(参考)

A 6 3 F 13/00

A 6 3 F 13/00

C 2 C 0 0 1

13/10

13/10

F

審査請求 未請求 請求項の数12 O L (全 36 頁)

(21) 出願番号 特願2000-398490(P2000-398490)

(22) 出願日 平成12年12月27日 (2000.12.27)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(71) 出願人 399108185

株式会社サクノス

東京都港区南麻布4丁目5番48号

(72) 発明者 板倉 松三

東京都港区南麻布4-5-48 広尾アルフ

ァビル3F

(74) 代理人 100081477

弁理士 堀 進 (外1名)

Fターム(参考) 2C001 AA17 CB00 CB01 CB04 CB05

CB08 CC08

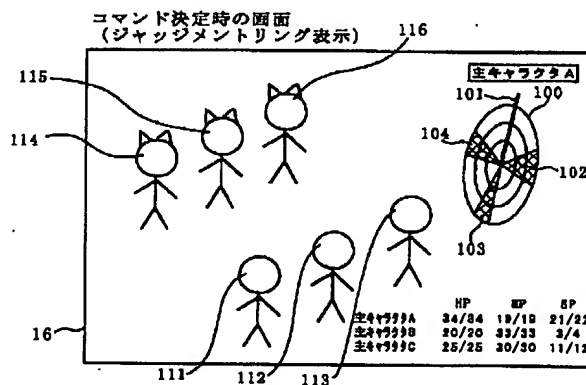
(54) 【発明の名称】 ゲーム装置、ゲームプログラム及びそのゲームプログラムを記録した記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 RPGのようなゲームにおけるプレイヤーの技術介入性を向上させ、ゲーム全体の興趣を高めるゲーム装置、当該装置がコンピュータ等で構成されるとき当該ゲームを実現するためのプログラム及び当該プログラムを記録した記録媒体を提供する。

【解決手段】 ゲーム装置は、画面16上に複数のキャラクタ111、112、113を表示し、プレイヤーのコマンド選択によりキャラクタ111、112、113の行動形態を決定し、画面16上で物語を展開するゲームを実行する。このゲーム実行中、時計回りに回転する回転バー101及びタイミングエリア102、103、104を有する可変表示領域100を画面16上に表示し、回転バー101がタイミングエリア102、103、104上を通過するときに、プレイヤーが入力操作ができたかどうかによってキャラクタの行動形態の効果を決定する。タイミングエリア102、103、104の範囲、回転バー101の回転速度等は、キャラクタ毎に設定されたパラメータによって決定される。

FIG. 17



【特許請求の範囲】

【請求項 1】プレイヤーが操作可能な操作手段と、既存の又は別途設けた表示装置の画面上に複数のキャラクタを表示し、前記操作手段からの操作入力に応じて前記キャラクタの行動形態を決定し前記画面上で物語を展開させる装置本体とを備えたゲーム装置であって、前記装置本体は、前記操作手段からの操作入力に応じて前記キャラクタの行動形態を決定する行動形態決定手段と、

時間の経過とともに表示形態が変化する可変表示領域を前記画面に表示する可変表示制御手段と、
 該可変表示領域の表示形態が変化しているときに行われた前記操作手段からの操作入力のタイミングと前記表示形態との整合性を判定し、該判定の結果に基づき、前記行動形態決定手段で決定された前記行動形態の効果を決定する行動形態効果決定手段とを含み、
 前記可変表示制御手段は、前記キャラクタ毎に設定されたパラメータによって前記可変表示領域の表示形態或いは該表示形態の変化態様を決定することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】請求項 1 記載のゲーム装置において、前記判定は、前記可変表示領域の表示形態の変化が開始したタイミングと、前記操作手段からの入力操作のタイミングとの時間的な整合性を判定基準として、行われることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 3】請求項 1 記載のゲーム装置において、前記パラメータは、キャラクタ毎に設定された能力、キャラクタの所持アイテムの種類、或いはキャラクタの状態であることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 4】請求項 1 記載のゲーム装置において、前記可変表示領域は、基準領域と該基準領域に対し相対的に変動する変動領域とにより形成され、前記判定は、前記操作手段からの操作入力のタイミングが双方の所定の領域が重複したときであるか否かを判定基準として、行われることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 5】請求項 4 記載のゲーム装置において、前記所定の領域の範囲は、前記パラメータに応じて設定されることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 6】請求項 4 記載のゲーム装置において、前記変動領域の変動速度は、前記パラメータに応じて設定されることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 7】請求項 4 記載のゲーム装置において、前記基準領域又は前記変動領域は、プレイヤーにとって相対的に有利となる有効領域と、相対的に不利となる非有効領域とを含んで形成されることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 8】請求項 7 記載のゲーム装置において、前記有効領域には、プレイヤーにとってさらに有利となる特別有効領域が含まれることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 9】請求項 7 記載のゲーム装置において、前記有効領域の範囲は、前記パラメータに応じて設定される

ことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 10】請求項 8 記載のゲーム装置において、前記特別有効領域の範囲は、前記パラメータに応じて設定されることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 11】画面上に複数のキャラクタを表示し、プレイヤーのコマンド選択により前記キャラクタの行動形態を決定し前記画面上で物語を展開させるゲームを実現するためのゲームプログラムであって、
 時間の経過とともに表示形態が変化する可変表示領域を前記画面に表示するステップ、
 該可変表示領域の表示形態が変化しているときに行われたプレイヤーによる入力操作のタイミングと前記可変表示領域の表示状態との整合性を判定するステップ、
 該判定の結果に基づき、決定された前記キャラクタの行動形態の効果を決定するステップ、及び、
 前記キャラクタ毎に設定されたパラメータによって前記可変表示領域の表示形態或いは表示形態の変化態様を決定するステップを含むことを特徴とするゲームプログラム。

【請求項 12】画面上に複数のキャラクタを表示し、プレイヤーのコマンド選択により前記キャラクタの行動形態を決定し前記画面上で物語を展開させるゲームを実現するためのゲームプログラムを記録した記録媒体であって、
 時間の経過とともに表示形態が変化する可変表示領域を前記画面に表示するステップ、
 該可変表示領域の表示形態が変化しているときに行われたプレイヤーによる入力操作のタイミングと前記可変表示領域の表示状態との整合性を判定するステップ、
 該判定の結果に基づき、決定された前記キャラクタの行動形態の効果を決定するステップ、及び、
 前記キャラクタ毎に設定されたパラメータによって前記可変表示領域の表示形態或いは表示形態の変化態様を決定するステップを含むゲームプログラムを記録した記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、表示画面上に複数のキャラクタを表示し、プレイヤーにキャラクタの行動形態を選択させることでゲームを進行していく、コンピュータ又は特定のハードウェアで構成されるゲーム装置、当該ゲーム装置でそのようなゲームを実現するためのゲームプログラム、及び当該ゲームプログラムを記録した記録媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】コンピュータやTV装置の画面上におけるゲーム上の仮想的な世界の中で、プレイヤーがコントローラ等の操作手段によりコマンド入力等を行ってゲームに登場するキャラクタを操り、予め設定された物語を進行していくゲームが種々提供されている。このようなゲ

ームは、一般的に“RPG”（Role Playing Game）と称される。

【0003】このようなRPGでは、プレイヤーが操るキャラクタ（以下、「主キャラクタ」という）とコンピュータによって制御される敵キャラクタとが戦闘する戦闘シーンが盛り込まれ、この戦闘で敵キャラクタを倒すことによって経験値や仮想通貨などを入手し、キャラクタレベルを上げながら物語を進行していくものが一般的に知られている。

【0004】この種のRPGにおける戦闘シーンにおいて、主キャラクタが行う攻撃は、その主キャラクタのレベルに応じた能力や所持アイテム（武器、魔法等）に応じた攻撃力等の設定によって一義的に決まり、コマンド選択後のキャラクタの行動形態は、選択されたコマンドに基づき、コンピュータがゲームプログラムに含まれるキャラクタの行動制御用のアルゴリズムに従って自動的に処理を行う。

【0005】しかし、このような戦闘シーンを備えたRPGでは、エンディングまで多数の戦闘を繰り返さなければならず、ゲーム終盤にはプレイヤーが疲れなどで集中力を欠いたり、飽きがきてしまうことがある。このため、例えば、プレイヤーが「攻撃」コマンドを選択した後、主キャラクタが敵キャラクタに攻撃を加えるときにタイミングよくボタン操作を行うと、何も操作を行わない場合よりも攻撃の効果が大きくなるような手法が考えられている。また、プレイヤーが「攻撃」コマンドを選択した後、表示画面上に擬似スロットマシンが表示され、適正なタイミングでリールの回転を停止させると、攻撃の効果が大きくなるような手法も考えられている。

【0006】また、各キャラクタにその状態を表す「ステータス」という概念を設定したものがある。主キャラクタの周囲の環境や敵キャラによる攻撃等によって「ステータス異常」という異常状態を発生させ、主キャラクタにある程度の不自由さを与えることによって、単調になりがちな戦闘場面に変化を加えている。この「ステータス異常」の種類として、「毒」異常ステータスや「石化」異常ステータスなどが一般的に知られている。

「毒」異常ステータスは、敵から魔法を受けたときや所定のアイテムによる攻撃を受けたときに、主キャラクタが行動を起こすターン毎にキャラクタの体力が自動的に減ってしまう異常ステータスである。また、「石化」異常ステータスとは、敵から魔法を受けたときや所定のアイテムによる攻撃を受けたときに、キャラクタが石のように固まってしまい、コマンド入力不可能となる異常ステータスである。

【0007】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上記のボタン操作により攻撃の効果を大きくするような手法では、そのボタン操作のタイミングは一律で、この操作を知っているプレイヤーにとっては、一定の操作をただ繰り返すだけであり、結局、ゲーム終盤にはプレイヤーに飽きがきてしまう。また、擬似スロットマシンを用いた手法では、その可変表示の表示形態は一律であるため、変化に乏しい。

【0008】さらに、「ステータス」を設定した場合であっても、「ステータス異常」を解消する手段が予め定められた条件によって一律に設定されており、プレイヤー側の技術介入性といった側面が少なく、戦闘を繰り返すにつれて、戦闘場面に中だるみが生じてしまう傾向にあった。ここで、プレイヤー側の技術介入性とは、例えば、ステータス異常が発生する魔法がかけられたときに、プレイヤーが上手い操作をすればステータス異常になる確率が減少するとか、回復アイテムを使用しても下手な操作をすれば、効果が半減するなどといった、プレイヤーの操作技術とゲーム内容とを密接に結び付けることをいう。

【0009】本発明の目的は、RPGのようなゲームにおけるプレイヤーの技術介入性を向上させ、ゲーム全体の興趣を高めるゲーム装置、当該装置がコンピュータ等で構成されるとき当該ゲームを実現するためのプログラム及び当該プログラムを記録した記録媒体を提供することである。

【0010】

【課題を解決するための手段】本発明は、プレイヤーが操作可能な操作手段と、既存の又は別途設けた表示装置の画面上に複数のキャラクタを表示し、操作手段からの操作入力に応じてキャラクタの行動形態を決定し画面上で物語を展開させる装置本体とを備えたゲーム装置であって、装置本体は、操作手段からの操作入力に応じてキャラクタの行動形態を決定する行動形態決定手段と、時間の経過とともに表示形態が変化する可変表示領域を画面に表示する可変表示制御手段と、該可変表示領域の表示形態が変化しているときに行われた操作手段からの操作入力のタイミングと、表示形態との整合性を判定し、該判定の結果に基づき、行動形態決定手段で決定された行動形態の効果を決定する行動形態効果決定手段とを含み、可変表示制御手段は、キャラクタ毎に設定されたパラメータによって可変表示領域の表示形態或いは該表示形態の変化態様を決定することを特徴とする。

【0011】本発明における「行動形態決定手段」は、例えば、後述の「コマンド処理」（図14）を実行するコンピュータの機能、「可変表示制御手段」は、後述の「ジャッジメントリング決定処理」（図25）を実行するコンピュータの機能、「行動形態効果決定手段」は、後述の「ジャッジメントリング判定処理」（図35）を実行するコンピュータの機能により、それぞれ実現される。また、「可変表示領域」は、例えば、後述のジャッジメントリング100で表される。

【0012】本発明の実施態様では、上記判定は、可変表示領域の表示形態の変化が開始したタイミングと、プレイヤーによる入力操作のタイミングとの時間的な整合性

を判定基準として行うものとする。

【0013】また、本発明の実施態様において、上記パラメータは、キャラクタ毎に設定された能力、キャラクタの所持アイテムの種類、或いはキャラクタの状態であるとする。更に、上記可変表示領域は、基準領域と該基準領域に対し相対的に変動する変動領域とにより形成され、判定は、プレイヤーによる入力操作のタイミングが双方の所定の領域が重複したときであるか否かを判定基準として、行われる。

【0014】ここで、所定の領域の範囲や変動領域の変動速度は、例えば、上記パラメータに応じて設定される。

【0015】また、上記基準領域又は上記変動領域は、プレイヤーにとって相対的に有利となる有効領域と、相対的に不利となる非有効領域とを含み形成され、さらに、有効領域には、プレイヤーにとって更に有利となる特別有効領域が含まれる。この有効領域の範囲や特別有効領域の範囲は、例えば、上記パラメータに応じて設定される。

【0016】ここで、「有効領域」は、例えば、後述の「タイミングエリア」102～104で表される。また、「特別有効領域」は、例えば、後述の「120%領域」102a～104aで表される。

【0017】本発明の別の態様は、画面上に複数のキャラクタを表示し、プレイヤーのコマンド選択によりキャラクタの行動形態を決定し画面上で物語を展開させるゲームプログラムであって、時間の経過とともに表示形態が変化する可変表示領域を前記画面に表示するステップ、該可変表示領域の表示形態が変化しているときに行われたプレイヤーによる入力操作のタイミングと可変表示領域の表示状態との整合性を判定するステップ、該判定の結果に基づき、決定されたキャラクタの行動形態の効果を決定するステップ、及び、キャラクタ毎に設定されたパラメータによって可変表示領域の表示形態或いは表示形態の変化態様を決定するステップを含むことを特徴とするゲームプログラムである。

【0018】本発明の更に別の態様は、画面上に複数のキャラクタを表示し、プレイヤーのコマンド選択によりキャラクタの行動形態を決定し画面上で物語を展開させるゲームプログラムを記録した記録媒体であって、時間の経過とともに表示形態が変化する可変表示領域を画面に表示するステップ、該可変表示領域の表示形態が変化しているときに行われたプレイヤーによる入力操作のタイミングと可変表示領域の表示状態との整合性を判定するステップ、該判定の結果に基づき、決定されたキャラクタの行動形態の効果を決定するステップ、及び、キャラクタ毎に設定されたパラメータによって可変表示領域の表示形態或いは表示形態の変化態様を決定するステップを含むゲームプログラムを記録した記録媒体である。

【0019】

【作用及び効果】本発明によれば、可変表示領域の表示形態が変化しているときにプレイヤーにより行われた入力操作のタイミングと可変表示領域の表示状態との整合性が判定され、その判定の結果に基づきキャラクタの行動形態の効果が決定される。これにより、キャラクタの行動形態の効果は、プレイヤーの操作技術に応じて決定されることになる。

【0020】また、可変表示領域の表示形態は、キャラクタ毎に設定されたパラメータによって決定される。このパラメータがゲームの進行に伴って変化する場合、表示形態は一律でなく、変化に富んだ内容となる。これにより、プレイヤーの技術介入性の度合も変化に富んだものとなる。従って、ゲーム全体としても興味が高まり、例えば、同様の戦闘シーンが繰り返されても、プレイヤーの興味を維持することができる。

【0021】また、プレイヤーによる入力操作のタイミングと可変表示領域の表示状態との整合性についての判定は、可変表示領域の表示形態の変化が開始したタイミングと、プレイヤーによる入力操作のタイミングとの時間的な整合性を基準として行われるため、プレイヤーは可変表示領域の表示形態に注視しなければならず、プレイヤーの戦闘場面に対する興味を維持することとなる。

【0022】また、可変表示領域は、基準領域と該基準領域に対し相対的に変動する変動領域とで形成され、上記判定は、プレイヤーによる入力操作のタイミングが双方の所定の領域が重複したときであるか否かを判定基準として行われるので、プレイヤーは適正なタイミングで操作できるように、変動領域を注視する。このため、戦闘場面における技術介入性が高められる。

【0023】また、基本領域又は変動領域がプレイヤーにとって相対的に有利となる有効領域と、相対的に不利となる非有効領域とを含む場合、プレイヤーは有利な効果を得るために、表示される有効領域に注目しながら入力操作を行うこととなる。この有効領域の大きさを変化させることで、操作タイミングの難易度に変化を持たせることができ、プレイヤーの動態視力がキャラクタの行動形態の效果に反映されることとなる。

【0024】さらに、上記有効領域にプレイヤーにとって更に有利となる特別有効領域を含む場合は、プレイヤーは可変表示領域に対し、より注視するようになり、戦闘場面に対するプレイヤーの興味を更に高めることができる。

【0025】

【発明の実施の形態】図1は、本発明をゲーム装置に適用した場合の全体構成を示す。このゲーム装置は、装置本体1と、プレイヤーの操作に応じて装置本体1に対する制御指令を出力する操作手段としてのコントローラ4と、装置本体1からの画像信号に基づき画像を表示する表示手段15とで構成される。このゲーム装置では、CRTのような表示装置15の表示面（以下「ディスプレイ」という）16に種々の画像を表示することでゲーム

が実行される。

【0026】このゲーム装置で実行されるゲームは、装置本体1とは別の外部記録媒体に記録されたゲームプログラムを読み込むことで実行される。そのゲームプログラムを記憶した外部記録媒体としては、CD-ROMやDVD-ROMのほか、FD（フレキシブルディスク）その他任意の記録媒体を利用できる。本実施例ではDVD-ROMを用いた場合について説明する。装置本体1の中央上部には開閉可能なカバー2が設けられ、このカバー2を開放することで、当該装置本体1の内部に設けられた記録媒体駆動装置としてのDVD-ROMドライブ29（図2）にDVD-ROMを装填できる。

【0027】コントローラ4は、プレイヤーの操作によって装置本体1内のCPU21（図2）に制御指令を出すための入力部を種々備える。コントローラ4の左側部分には、入力部として、ゲームに登場するキャラクタを移動させるときやメニューの選択項目を移動させるときに主に操作される上方向ボタン7、下方向ボタン8、左方向ボタン9、及び右方向ボタン10が設けられている。コントローラ4の右側部分には、各種項目の決定やキャンセルを行うときに主に操作される△ボタン11、○ボタン12、×ボタン13、及び□ボタン14が設けられている。コントローラ4の中央部には、上下に選択ボタン6及びスタートボタン5が設けられている。

【0028】表示装置15は、ビデオ信号及び音声信号の入力端子を有するもので、それぞれ装置本体1のビデオ出力端子及び音声出力端子との間で端子ケーブル18及び19により接続される。表示装置15としては、後述の画像出力部25（図2）から出力される画像データを表示可能なディスプレイ16と、後述の音声出力部27（図2）から出力される音声データを出力可能なスピーカ17L、17Rとを一体的に有する既存のTV受像機が用いられる。なお、装置本体1と操作手段4とは、図1に示すように信号ケーブル20で接続される。

【0029】また、装置本体1の側面部には、メモ리카ード32（図2）の差し込み口としてのメモリスロット3が設けられている。メモ리카ード32は、プレイヤーがゲームを中断するときなどにゲームデータを一時的に記録するための記憶媒体である。このメモ리카ード32に記録されたデータは、カードリーダとしての機能を有する後述の通信インタフェース30（図2）を介して読み取られる。

【0030】図2は、上記ゲーム装置のシステム構成を示す。装置本体1は、制御手段としてのCPU21と、記憶手段としてのROM22及びRAM23と、画像処理部24と、画像出力部25と、音声処理部26と、音声出力部27と、デコーダ28と、DVD-ROMドライブ29と、通信インタフェース30とを含み構成される。

【0031】DVD-ROMドライブ29は、DVD-

ROM31を着脱自在に構成し、ここに装着したDVD-ROM31内のゲームプログラムは、CPU21においてROM22に格納されたOS（Operating System）等の基本動作プログラムに従い読み出される。読み出されたゲームプログラムは、デコーダ28により所定の信号に変換されRAM23に格納される。

【0032】RAM23に格納されたゲームプログラムは、CPU21において基本動作プログラム或いはコントローラ4からの入力信号に従って実行される。実行されるゲームプログラムに応じてDVD-ROM31より画像データ及び音声データが読み出され、画像データは画像処理部24に、音声データは音声処理部26にそれぞれ送られる。

【0033】画像処理部24は、受信した画像データを画像信号に変換し、当該画像信号を画像出力部25よりディスプレイ16に供給する。音声処理部26は、受信した音声データを音声信号に変換し、当該音声データを音声出力部27よりスピーカ17L、17Rに供給する。

【0034】通信インタフェース30は、コントローラ4及びメモ리카ード32を着脱自在に接続でき、この通信インタフェース30を介して、メモ리카ード32からのデータの読み出し及びメモ리카ード32へのデータの書き込みが行われると共に、コントローラ4からの信号がCPU21等の各部に送られる。

【0035】次に、DVD-ROM31に記録されたゲームプログラムに基づいてCPU22により実行される処理内容と、それに伴いディスプレイ16に表示されるゲーム内容について具体例を説明する。

【0036】装置本体1が電源ONの状態において、DVD-ROMドライブ29にDVD-ROM31が装着されると、ディスプレイ16には「オープニングデモ」が表示される。「オープニングデモ」は、ゲームの開始を告げる演出表示である。この「オープニングデモ」を所定時間表示した後、ゲームタイトルが大きく描かれた「タイトル画面」を表示し、後述の図4に示す「メインゲーム処理」を開始する。

【0037】図3（1）は、「タイトル画面」の一例を示す。ここでは、「SHADOWHEARTS」というゲームタイトルの文字を表示し、その下に、2つの選択項目（「NEW GAME」及び「CONTINUE」）を表示している。また、「NEW GAME」及び「CONTINUE」のどちらかの選択項目の左位置にカーソル41が表示され、プレイヤーによる上方向ボタン7又は下方向ボタン8の操作によりカーソル41の位置が入れ替わる。そして、プレイヤーにより○ボタン12が操作されたとき、選択カーソル41が指し示している選択項目が選択される。

【0038】図4に示す「メインゲーム処理」では、最初に、上記「タイトル画面」上で2つの選択項目のどち

10

20

30

40

50

らが選択されたかを判定する(ST1)。“NEW GAME”が選択されたことを判定したときは(ST1で“YES”)、プロローグ及びゲーム内容を表示し(ST2)、その後、図3(2)に示す「ワールドマップ」を表示する(ST4)。一方、上記「タイトル画面」上で“CONTINUE”が選択されたことを判定したときは(ST1で“NO”)、プロローグ及びゲーム内容を表示せずに上記「ワールドマップ」を表示する(ST4)。

【0039】なお、本実施例にかかるゲームには、プレイヤーの操作に基づいて行動する主キャラクターとゲームプログラムにのみ基づいて行動する敵キャラクターが登場し、この双方のキャラクター間の戦闘を中心として展開するゲームがディスプレイ上で実現される。また、本実施例では、主キャラクターとして、主キャラクターA、主キャラクターB及び主キャラクターCの3人が登場し、ゲームはこの3人のキャラクターで形成されるパーティー単位で行動するものとする。また、各キャラクター毎には、予め各種のステータスが設定されている。このステータスには、ゲーム回数や敵キャラクターを倒した回数等によって加算される経験値、所持金、武器、能力等が定められている。

【0040】図3(2)は、「ワールドマップ」の一例を示す。この「ワールドマップ」上では、ゲームストーリーの舞台である「A国」の主要都市が表示され、5つの都市名で示される選択項目(“都市A”42a, “都市B”42b, “都市C”42c, “都市D”42d, “都市E”42e)が表示される。これらは、予め用意された「サブマップ」に移行するための選択項目である。プレイヤーによる上方向ボタン7又は下方向ボタン8の操作により各選択項目を示すカーソル41が移動し、プレイヤーによる○ボタン12の操作により一つの選択項目が選択される。こうして「サブマップ」が選択されると、当該「サブマップ」毎の画面に移行すると共に、当該「サブマップ」に応じて設定された種々のゲームが行えるようになる。具体的には、各都市内部の情景が場面展開にあわせて背景画像としてプリレンダ表示され、その中を主キャラクター達が移動しながら各種イベントを攻略し、ストーリーが進んでいく構成となっている。

【0041】また、この「ワールドマップ」上において、プレイヤーによる□ボタン14の操作がされたときは「メニュー画面」が表示され、プレイヤーは当該「メニュー画面」において種々の設定等が行える。

【0042】再び図4において、「ワールドマップ」上に表示される選択項目のいずれかが選択されたときは(ST5で“YES”)、選択に応じた「サブマップ」の開始画面が表示され、主キャラクターのパーティーは当該「サブマップ」上で行動を開始する(ST6)。一方、上記ST5で“NO”のときは、「ワールドマップ」上で□ボタン14が操作され「メニュー画面」の表示要求

のあるかどうか判別する(ST20)。ここで“YES”のときは、「メニュー画面」を表示すると共に、プレイヤーの操作に応じた種々の設定処理を行う(ST21)。ここで、「サブマップ」上での行動とは、主キャラクターが歩いたり、通行人に話しかけたり、買物をしたりといった行動である。また、この「サブマップ」上でも□ボタン14の操作により「メニュー画面」を表示させることができ、各種の操作が可能となる。例えば、

「道具」コマンドを選択することで、後述の「道具コマンド処理」が実行され味方キャラクターの能力を回復させることができ、「売買」コマンドを選択することで、後述の売買処理が実行され、所持しているアイテムの売買が可能となる。

【0043】その後、「サブマップ」上で行動を開始した主キャラクターのパーティーが敵キャラクターに遭遇すると(ST7で“YES”)、「バトル処理」を開始する(ST8)。「バトル処理」が開始されると、主キャラクターのパーティーと敵キャラクターとの間で戦いを行う「戦闘シーン」へと移る。この「バトル処理」については後述する。一方、敵キャラクターに遭遇しない場合(ST7で“NO”)のときであっても、何らかのイベントが発生したときは(ST9で“YES”)、ST16に移って当該イベントに応じたムービーを表示し、イベントも発生しないときは(ST9で“NO”)、上記ST6の処理に戻る。

【0044】「バトル処理」により実行される「戦闘シーン」において、主キャラクターのパーティーが敵キャラクターから逃げることに成功した場合は(ST10で“YES”)、ST16に移り、その状況に応じたムービーを表示する。一方、敵キャラクターから逃げることに失敗した場合あるいは敵キャラクターとの戦闘を行った場合は(ST10で“NO”)、続いて、「戦闘シーン」において、主キャラクターのパーティーが敵キャラクターに勝ったかどうか判定する(ST11)。ここで、“YES”のとき、すなわち主キャラクターのパーティーが敵キャラクターに勝ったときは、戦った敵キャラクターの種類やその戦闘内容に応じて当該パーティーの各キャラクターに対し、経験値等のポイントを加算したり、アイテムやお金等を与える(ST12)。そして、各キャラクターの経験値に応じて当該キャラクターのレベルをアップさせる(ST13)。その後、状況に応じたムービーを表示する(ST16)。上記ST11の判定で、“NO”のとき、すなわち主キャラクターのパーティーが敵キャラクターに勝つことができなかったときは、続いて、主キャラクターのパーティー全員が死亡したかどうか判定する(ST14)。ここで“NO”のときはST16に移り、“YES”のときは、ゲームオーバーとなり(ST15)、このメインゲーム処理を終了する。

【0045】ST16でムービーを表示した後、当該サブマップのリクエスト条件をクリアした場合は(ST1

7で“YES”）、続いてエンディングに移るかどうか判定し（ST18）、ここで“YES”であれば所定のエンディング表示を行い、この「メインゲーム処理」を終了する。

【0046】図5は、「バトル処理」の手順を示す。まず、図6に示すような「戦闘シーン」の開始画面を表示する（ST31）。この開始画面では、手前に主キャラクタのパーティ（“主キャラクタA”111、“主キャラクタB”112、“主キャラクタC”113）が表示され、その向かい側には、各主キャラクタに対応した位置に3人の敵キャラクタ（“敵キャラクタA”114、“敵キャラクタB”115、“敵キャラクタC”116）が表示される。また、この開始画面の右下位置には、主キャラクタのステータスに関する情報が表示される。具体的には、各主キャラクタ毎にヒットポイント（以下「HP」という）、マジックポイント（以下「MP」という）及びサニティポイント（以下「SP」という）がそれぞれ予め定められ、この開始画面では、これらのポイントについての残存ポイント数（現在所持しているポイント数/最初に所持していたポイント数）が表示される。なお、「HP」が残存していることで、そのキャラクタが攻撃、アイテム使用など各種コマンドを実行可能となり、当該ポイントが無くなった主キャラクタは、行動不能となる。「MP」は、これを有することで魔法等の特殊能力が使えるポイントであり、当該ポイントが無くなった主キャラクタは、特殊能力が使用できなくなる。「SP」は、これを有することで主キャラクタの正気が保たれるポイントで、当該ポイントが無くなった主キャラクタは、正気を失い異常状態に陥る。この異常状態に陥ったときは、当該キャラクタに対するコマンド操作が無効となり、敵味方にかかわらず攻撃を仕掛けるといった異常な行動に暴走する。

【0047】次に、主キャラクタ及び敵キャラクタをも含めた、攻撃等の行動が行える順番を管理しているウェイトポイント（WP）を所定条件の基に減算する「WP減算処理」を行う（ST32）。この「WP減算処理」では、主キャラクタについて言えば、プレイヤーによるコマンド選択を有効とするキャラクタの順番が管理される。なお、この「WP減算処理」についての詳細は後述する。

【0048】「WP減算処理」でコマンド選択が有効となった（後述するターンが回ってきた）キャラクタが敵キャラクタかどうか判定し（ST33）、“YES”のときは、敵キャラクタが主キャラクタに対して攻撃を実行するように、ゲームプログラムに従って自動処理を行い（ST34）、当該敵キャラクタのWPを初期値に戻す（ST37）。一方、ST33の判定で、コマンド選択が有効となったキャラクタが主キャラクタであると判定したときは、続いて、プレイヤーの操作によるコマンド選択を受け付ける「コマンド受付処理」を行う（ST3

5）。なお、この「コマンド受付処理」についての詳細は後述する。

【0049】「コマンド受付処理」で受け付けたプレイヤーによるコマンド選択の内容を確認し、そのコマンド種別に応じた表示処理を実行する「コマンド処理」を行う（ST36）。この「コマンド処理」により、選択された主キャラクタの行動形態に従った表示処理が実行される。例えば、攻撃を行うコマンド（後述の「戦う」コマンド）が選択された場合は敵キャラクタに対して攻撃を行うような表示処理が実行され、特殊能力を使うコマンド（後述の「特殊」コマンド）が選択された場合は敵キャラクタに対して魔法攻撃を行ったり、攻撃された味方に対し回復魔法を使って回復させる等の表示処理が実行される。また、この「コマンド処理」では、プレイヤーの操作タイミングによる技術介入を可能とする「ジャッジメント処理」も行われる。この「コマンド処理」についての詳細は後述する。

【0050】「コマンド処理」実行後、上記「WP減算処理」でコマンド選択が有効となったキャラクタのWPを初期値（255）に戻す（ST37）。続いて、「バトル処理」の終了条件を満たしているかどうか判定し、“NO”のときは、上記ST32の処理に戻り、“YES”のときは「ソウルポイント加算処理」を実行し（ST39）、「バトル処理」を終了する。なお、この「ソウルポイント加算処理」についての詳細は後述する。ここで、「バトル処理」の終了条件とは、戦闘画面に登場した敵キャラクタが全滅したこと、プレイヤーにおいて「逃げる」コマンドが選択され敵キャラクタから逃げることに成功したこと、主キャラクタのパーティが全滅したこと、戦闘を終了させるようなイベントが発生したこと、のいずれかである。

【0051】図7は、上記「バトル処理」におけるST32の「WP減算処理」の手順を示す。まず、主キャラクタAのWP（主キャラクタAのWPを「WP_A」と表す）を算出し、RAMの所定領域にセットする（ST41）。WPの初期値は「255」に指定され、このWP_Aは、前回の「WP減算処理」でRAMにセットされたWP_Aの値から主キャラクタAに設定されている能力値APを減算することで、算出される。この「WP」の算出方法は、その他のキャラクタについても同様とし、能力値APについては各キャラクタによって異なるものとする。各キャラクタには、経験値によって決定されるキャラクタレベル（LV）に応じて種々のキャラクタ個別能力が予め設定されており、上記「AP」は、このステータスを基に算出される。

【0052】一例として、図8は、主キャラクタA及び主キャラクタBのキャラクタ個別能力について示す。この図8に示すように、各キャラクタには、経験値によって変化するキャラクタレベル（LV）に応じ各種キャラクタ個別能力が設定されている。キャラクタ個別能力の

種類としては、上述の「HP」、「MP」、「SP」のほか、物理的攻撃力（STR）、物理的防御力（VIT）、すばやさ（AGL）、魔法攻撃力（INT）、魔法防御力（POW）及び運（LUC）がある。これらは数値によって表され、キャラクターレベルが同一であってもキャラクターの種類によって異なった値が設定されている。「AP」は、この中の「AGL」及び「LUC」によって算出される。具体的には、 $AP = AGL + LUC / 2$ の計算式により算出される。

【0053】このように主キャラクターAの「WP₁」を求めた後、続いて、この求められた「WP₁」が“0”かどうかの判定を行う（ST42）。ここで“YES”のときは、主キャラクターAについてのコマンド選択を有効とする（ST53）。従って、戦闘シーンにおいて、主キャラクターAに攻撃等の動作をさせるコマンド指定がプレイヤによってできるようになる。

【0054】ST42で“NO”のときは、主キャラクターBのWP（主キャラクターBのWPを「WP₂」と表す）を算出し、RAMの所定領域にセットする（ST43）。続いて、求められた「WP₂」が“0”かどうかの判定を行い（ST44）、“YES”のときは、主キャラクターBについてのコマンド選択を有効とし（ST53）、“NO”のときは、ST45に移る。

【0055】ST45では、主キャラクターCのWP（主キャラクターCのWPを「WP₃」と表す）を算出し、RAMの所定領域にセットする。続いて、求められた「WP₃」が“0”かどうかの判定を行い（ST46）、“YES”のときは、主キャラクターCについてのコマンド選択を有効とし（ST53）、“NO”のときは、ST47に移る。

【0056】ST47では、敵キャラクターAのWP（敵キャラクターAのWPを「WP₄」と表す）を算出し、RAMの所定領域にセットする。続いて、求められた「WP₄」が“0”かどうかの判定を行い（ST48）、“YES”のときは、敵キャラクターAについてのコマンド選択を有効とし（ST53）、“NO”のときは、ST49に移る。

【0057】ST49では、敵キャラクターBのWP（敵キャラクターAのWPを「WP₅」と表す）を算出し、RAMの所定領域にセットする。続いて、求められた「WP₅」が“0”かどうかの判定を行い（ST50）、“YES”のときは、敵キャラクターBについてのコマンド選択を有効とし（ST53）、“NO”のときは、ST51に移る。

【0058】ST51では、敵キャラクターCのWP（敵キャラクターAのWPを「WP₆」と表す）を算出し、RAMの所定領域にセットする。続いて、求められた「WP₆」が“0”かどうかの判定を行い（ST52）、“YES”のときは、敵キャラクターCについてのコマンド選択を有効とし（ST53）、“NO”のときは、再

びST41に戻って、当該「WP減算処理」を最初から繰り返す。

【0059】この「WP減算処理」において、コマンド選択が有効となったキャラクターが主キャラクターのとき、ディスプレイ16では、図6に示すように、コマンド選択が有効となった主キャラクターの頭上に選択マーク43が表示される。そして、このような表示の後には、続いて、選択マーク43が頭上に表示された主キャラクター（ここでは“主キャラクターA”111）がズームアップされ、図9に示すような「コマンド選択画面」が表示される。

【0060】図9に示す「コマンド選択画面」では、“主キャラクターA”111の行動形態を決定するためのコマンドが選択項目として示されたコマンドメニュー44が表示される。そして、コマンドメニュー44の左側に表示される選択カーソル45をプレイヤによる上方向ボタン7又は下方向ボタン8の操作により移動させ、○ボタン12が操作されたときに選択カーソル45が左位置に表示されているコマンドが選択され、“主キャラクターA”111の行動形態が決定される。この図9では、コマンドメニュー44に「戦う」、「特殊」、「アイテム」、「防御」及び「逃げる」の5つのコマンドが表示される。ここでは、「戦う」コマンドの左位置に選択カーソル45が表示されており、当該コマンドが決定された場合を示す。また、コマンドメニュー44の上方には、この“主キャラクターA”111の「HP」、「MP」及び「SP」の値が表示されている。

【0061】図10は、上記「バトル処理」におけるST35の「コマンド受付処理」の手順を示す。まず、上記「WP減算処理」においてコマンド選択が有効となったキャラクターが主キャラクターのときにおいて、当該主キャラクターの「SP」が“0”かどうかを判定する（ST55）。ここで“YES”の場合は、当該主キャラクターについて「キャラクター暴走処理」を行い（ST56）、上記ST37（図5）の処理に移る。「キャラクター暴走処理」が実行された場合、当該キャラクターに対するコマンド操作が無効となり、敵味方にかかわらず攻撃を仕掛けるといった異常な行動に暴走する。一方、上記ST55で“NO”のときは、プレイヤによるコマンド操作があったかどうか、すなわち、上記「コマンド選択画面」においてコマンドが選択されたかどうかを判定する（ST57）。

【0062】図11は、上記「コマンド受付処理」におけるST56の「キャラクター暴走処理」の手順を示す。まず、主キャラクターの行動を決定するコマンドの種別をランダムに選択し、当該コマンドに基づいた行動（攻撃、攻撃魔法の使用、回復魔法の使用等）の対象となるキャラクターを敵味方関係無くランダムに選択する（ST61）。例えば「戦う」コマンドが選択された場合、攻撃を加える対象のキャラクターを敵味方関係無くランダム

に選択する。そして、選択されたコマンド等に基づき決定されるキャラクタの動作を表示する後述の「ジャッジメント処理」を自動処理し（ST62）、この「キャラクタ暴走処理」を終了する。

【0063】図12及び図13は、キャラクタ暴走処理が実行されたときの具体的な表示例を示し、ここでは、一例として、“主キャラクタA”111のSPが“0”となり、当該“主キャラクタA”111についてキャラクタ暴走処理を実行したときの様子を示す。

【0064】図12は、キャラクタ暴走処理の実行開始直後の表示態様を示し、“主キャラクタA”111の足元から黒煙117が上がってきて、体を取り囲んでいく様子を表示する。このとき、ディスプレイ16には、“主キャラクタAが暴走した!!”という文字も表示される。その後、図13に示すように、“主キャラクタA”111の頭上に暴走したことを示す暴走マーク118が表示されると共に、“へへへへっ……楽しいねえ……!”という文字も表示される。そして、この後、“主キャラクタA”111は、上記ST61で選択された対象キャラクタに対し、攻撃等の行動を行う。

【0065】上記実施形態では、一度暴走状態に陥ると、全てのコマンド操作を受け付けなくなるが、一部のコマンドのみ所定の条件で受け付けるようにしてもよい。例えば、“アイテム”コマンドのみを受け付けるが、選択された“アイテム”を誰に使うかを分からなくしたり、“戦う”コマンドを3ターンに1回受け付けたりする。また、主キャラクタが暴走するのは「SP=0」となったときであり、また、暴走しっぱなしではなく、時間が経つと正常に戻るようにしてもよい。

【0066】図14は、上記「バトル処理」におけるST36の「コマンド処理」の手順を示す。まず、選択されたコマンドが「戦う」コマンドかどうかを判定する（ST65）。ここで“YES”のとき、すなわち、上記「コマンド選択画面」において選択項目の「戦う」がプレイヤにより選択されるとき、DVD-ROM31より「武器テーブル」（詳細は図26に示す）を取り出し、RAM23の所定領域にセットする（ST66）。

【0067】ST65で“NO”のときは、選択されたコマンドが「特殊」コマンドかどうか、すなわち、上記「コマンド選択画面」において選択項目の「特殊」がプレイヤにより選択されたかどうかを判定する（ST67）。ここで“YES”のときは、DVD-ROM31より「特殊テーブル」（詳細は図31に示す）を取り出し、RAM23の所定領域にセットする。

【0068】ST67で“NO”のときは、選択されたコマンドが「アイテム」コマンドかどうか、すなわち、上記「コマンド選択画面」において選択項目の「アイテム」がプレイヤにより選択されたかどうかを判定する（ST69）。ここで“YES”のときは、DVD-ROM31より「アイテムテーブル」（詳細は図33に示

す）を取り出し、RAM23の所定領域にセットする。

【0069】ST69で“NO”のときは、選択されたコマンドが「防御」コマンドかどうか、すなわち、上記「コマンド選択画面」において選択項目の「防御」がプレイヤにより選択されたかどうかを判定する（ST69）。ここで“YES”のときは、主キャラクタが敵キャラクタからの攻撃を防御する様子を表示する「防御」コマンド処理を実行する（ST72）。

【0070】ST71で“NO”のときは、主キャラクタが敵キャラクタから逃げる様子を表示する「逃げる」コマンド処理を実行する（ST73）。

【0071】「戦う」コマンド、「特殊」コマンド及び「アイテム」コマンドのうちのいずれかが選択され、各コマンドに対応するテーブルがRAM23の所定領域にセットされたときは、そのコマンド及びテーブルに基づき決定される主キャラクタの動作を表示する「ジャッジメント処理」を実行する（ST74）。

【0072】図15は、「ジャッジメント処理」の手順を示す。まず、選択されたコマンドに基づき行われる行動（攻撃、攻撃魔法の使用、回復魔法の使用等）の対象となるキャラクタ（以下、「対象キャラクタ」という）がプレイヤによって選択されたかどうか判定する（ST81）。具体的には、上記「コマンド選択画面」においてコマンド選択が完了すれば、図16に示すような「対象キャラクタ選択画面」が表示され、当該画面において対象キャラクタがプレイヤによって選択される。対象キャラクタの選択は、次のように行われる。すなわち、「対象キャラクタ選択画面」において表示される選択マーク46がプレイヤによる上方向ボタン7又は下方向ボタン8の操作により移動され、○ボタン12が操作されたときに選択マーク46が頭上に表示されているキャラクタが対象キャラクタとして決定される。図16では、“敵キャラクタA”の頭上に選択マーク46が表示され、当該キャラクタが対象キャラクタとして決定された場合を示す。

【0073】ST81で“YES”のときは、「ジャッジメントリング決定処理」を実行し（ST82）、続いて、「ジャッジメントリング判定処理」を実行する（ST83）。

【0074】続いて、上記ST83の「ジャッジメントリング判定処理」で算出されるダメージ量又は回復値に基づきHP、MP及びSPの値を更新する（ST84）。ここでは、ダメージ量、回復値等に応じたHP及びMPの加減算と、SPの減算が行われる。SPの減算は、このST84の処理が実行される毎に“1”減算するものとする。すなわち、キャラクタのターン毎に“1”減少するものとする。

【0075】なお、SPの減算値を、ダメージ量、回復値等に応じて決定するようにしてもよい。例えば、ダメージ量、回復値に比例した値（例えば、ダメージ量、回

復値等の1/10の値)をSPの減算値として決定するようにする。

【0076】また、コマンド選択が有効となったときからジャッジメントリング100が表示されるまでの時間(秒数)をSPの減算値として決定するようにしてもよい。この場合、プレイヤーがコマンド選択に要した時間がSPの減算値として設定されるため、プレイヤーによるコマンド選択が素早ければSPの減算値は少なくて済むが、コマンド選択に時間がかかれば、そのかかった時間がSPより減算されることとなる。

【0077】次に、上記ST82及びST83により決定された内容に応じてキャラクタのステータスを更新する(ST85)。この処理でキャラクタのステータスが「異常ステータス」に更新されると、キャラクタが通常状態と異なる異常状態となる。この「異常ステータス」は、攻撃を受けたアイテムや魔法等の種類によって異なる。例えば、「毒」異常ステータスは、敵から魔法を受けたときや所定のアイテムによる攻撃を受けたときに、主キャラクタが行動を起こすターン毎にキャラクタの体力が自動的に減ってしまう異常ステータスである。また、「石化」異常ステータスは、敵から魔法を受けたときや所定のアイテムによる攻撃を受けたときに、キャラクタが石のように固まってしまう、コマンド入力不可能となる異常ステータスである。

【0078】そして、更新されたパラメータに基づいて、主キャラクタが対象キャラクタに対し所定の行動(攻撃、魔法をかける等)を行う演出画像の表示を実行する(ST86)。

【0079】ここで、本発明にかかるゲームでは、主キャラクタが対象キャラクタに対し選択コマンドに基づいた行動を行う直前に、図17に示すように可変表示領域としてのジャッジメントリング100が表示され、このジャッジメントリング100を利用して上記効果を決定する上で必要なパラメータが決定される。

【0080】ここで、図17に示すように、ジャッジメントリング100は、斜め方向に傾いた状態で表示される。そして、このジャッジメントリング100上には、当該ジャッジメントリング100の中心点を支点として時計の針のように時計方向に回転する変動領域としての回転バー101が表示される。また、ジャッジメントリング100上には、所定の角度範囲で色が塗られた領域(以下、「タイミングエリア」という)が表示される。このタイミングエリアは、プレイヤーにとって相対的に有利となる「有効領域」である。

【0081】その後、回転バー101の回転が開始され、当該回転バー101が上記タイミングエリア上を通過するときに、プレイヤーが○ボタン12を操作できたかどうかによって、上記パラメータの内容が変更される。ここで、上記タイミングエリアは、図17に示すように3つのタイミングエリアで構成され、回転バー101が

最初に通過するタイミングエリアを「第1タイミングエリア」102、次に通過するタイミングエリアを「第2タイミングエリア」103、最後に通過するタイミングエリアを「第3タイミングエリア」104とする。

【0082】例えば、3つのタイミングエリア上で○ボタン12の操作が上手くできたとき、すなわち3つのタイミングエリア上に回転バー101があるときに○ボタン12が操作できたとき、その後、主キャラクタが対象キャラクタに対し行う行動が有効となる。「戦う」コマンドが選択された場合であれば、所定の攻撃力で3回の攻撃を行い敵キャラクタにダメージを与え、「特殊」コマンドが選択され回復魔法を使用する場合であれば、所定の回復力を有する魔法を味方キャラクタに対し3回かけることができ、味方キャラクタに回復力を与えることができる。

【0083】これに対し、1つのタイミングエリア上で○ボタン12の操作タイミングを外したときは、そのタイミングエリアに割り振られた効果が無効となる。特に3回とも失敗した場合は効果はゼロとなる。また、本実施例では、ジャッジメントリング100の有効領域を視覚で認識する方式を採用しているが、要は、遊技者の五感に働きかけて遊技者が操作タイミングを認知できる構成であればよい。例えば、所定時間特定の音声が発生させ、その発生区間内の操作を要求する聴覚的な構成、或いは、コントローラ4や携帯端末自体を振動させ、その振動の発生区間内の操作を要求する触覚的な構成とすることも可能である。

【0084】図18は、回転バー101が第1タイミングエリア102上を通過するときに○ボタン12の操作がされたときの様子を示す。この図18に示すように、第1タイミングエリア102上で上手く操作できたときは、「Cool」との文字が表示される。

【0085】図19は、回転バー101が第2タイミングエリア102上を通過するときに○ボタン12の操作がされたときの様子を示す。この図19に示すように、第2タイミングエリア102上で上手く操作できたときは、「Good」との文字が表示される。

【0086】図20は、回転バー101が第3タイミングエリア102上を通過するときに○ボタン12の操作がされたときの様子を示す。この図20に示すように、第3タイミングエリア104上で上手く操作できたときは、「Perfect」との文字が表示される。

【0087】図21は、回転バー101が第1タイミングエリア102上に差し掛かる前に○ボタン12の操作がされたとき、すなわちタイミングエリア上での○ボタン12の操作を失敗したときの様子を示す。この図21に示すように、タイミングエリア上での○ボタン12の操作を失敗したときは、「Miss」との文字が表示される。

【0088】図22は、3つのタイミングエリア上で○

ボタン12の操作が上手くできたとき、すなわち3つのタイミングエリア上に回転バー101があるときに○ボタン12が操作できたときの、回転バー101の回転停止後の様子を示す。この図22に示すように、回転バー101の回転停止と同時にジャッジメントリング100は粉々に割れ、その破片が飛び散る様子が表示される。その後、図9において「戦う」コマンドが選択された

“主キャラクターA”111は、図16において対象キャラクターとして選択された“敵キャラクターA”114に向かって移動し、攻撃を行う。このときの攻撃力（敵キャラクターのダメージ量）が、上記ジャッジメントリング100における○ボタン12の操作タイミングによって変化する。

【0089】図23は、選択されたコマンド及びジャッジメントリング100表示中の操作結果に基づき、“主キャラクターA”111が“敵キャラクターA”114に対し行動を行っている様子を示す。ここでは、「戦う」コマンドが選択された場合を示し、“主キャラクターA”111は“敵キャラクターA”114に対し攻撃を行っている様子を示している。上述の通り、ジャッジメントリング100表示中に3つのタイミングエリア上で○ボタン12の操作が上手くできたときは、この画面において、“主キャラクターA”111は“敵キャラクターA”114に対し所定の攻撃力による攻撃を3回を実行する。

【0090】なお、上記実施形態では、1回目の操作に失敗したとしても2回目の操作にチャレンジできる場合であるが、1回失敗した時点で操作受付を終了するように構成してもよい。

【0091】図24は、“主キャラクターA”111が“敵キャラクターA”114に対する攻撃を終了し、元の位置に戻ったときの様子を示す。ここで、キャラクター或いは敵キャラクターの対象キャラクターに対する行動開始（図23に示す状態）から終了（図24に示す状態）までの期間を「1ターン」ということとし、この「1ターン」についての表示処理は、上記ST85（図15）の「演出画像表示処理」で行われる。

【0092】図25は、上記ST82（図15）の「ジャッジメントリング決定処理」の手順を示す。ここでは、まず、RAM23にセットされた「武器テーブル」、「特殊テーブル」及び「アイテムテーブル」のいずれかを参照し、タイミングエリアの範囲を決定する（ST91）。続いて、後述のジャッジメントリング補正パラメータに基づき、上記ST91で決定されたタイミングエリアの範囲及び予め定められた回転バーの回転速度及び回転数及びジャッジメントリングのサイズを補正する（ST92）。ここで、回転バーの回転速度は、基本速度として一周1.5秒に設定され、回転バーの回転数は、基本回転数として一回転に設定されている。そして、ST92で最終的に決定されたタイミングエリアの範囲でジャッジメントリング100を表示し、決定さ

れた回転バーの回転速度及び回転数による回転バー101の回転表示を行うジャッジメントリング変動表示処理を行う（ST93）。タイミングエリア及びジャッジメントリング補正パラメータについて、以下に説明する。

【0093】図26は、「武器テーブル」を示す。これは、「戦う」コマンドがプレイヤーにより選択されたときにセットされるテーブルである。この図26に示すように、主キャラクターの種類によって使用できる武器が定められており、その武器の種類に応じて使用アイテム個別能力と、各タイミングエリアの範囲とが設定されている。

【0094】使用アイテム個別能力は、敵キャラクターのダメージ量（相手ダメージ量）の算出に用いられ、この使用アイテム個別能力の数値が大きいくほど、敵キャラクターのダメージ量は大きくなる。

【0095】タイミングエリアの範囲は、図28に示すように、回転バー101の回転開始位置100aを0°とした「先頭角度」及び「終端角度」で囲まれた角度範囲で示され、これら「先頭角度」及び「終端角度」は、この図26に示すように、使用武器の種類に応じて異なる値が設定されている。例えば、主キャラクターが主主キャラクターAで使用武器が武器A1の場合、第1タイミングエリア102は、先頭角度を45°とし終端角度を135°とした90°の角度範囲を当該タイミングエリアの範囲として設定される。第2タイミングエリア103は、先頭角度を180°とし終端角度を247°とした67°の角度範囲を当該タイミングエリアの範囲として設定される。第3タイミングエリア104は、先頭角度を292°とし終端角度を337°とした45°の角度範囲を当該タイミングエリアの範囲として設定されている。

【0096】また、ジャッジメントリング100では、各タイミングエリアの所定範囲に、ここを通過するとき○ボタン12の操作ができれば敵キャラクターのダメージ量が20%増加すなわち1.2倍となる特別有効領域としての「120%領域」が設定されている。「120%領域」は、終端角度から当該「120%領域」の角度分を減算した角度位置から終端角度までの範囲で形成される。

【0097】図27は、敵キャラクターの相手ダメージ量を算出する際の計算式を示す。

【0098】「割当値」は、この図27に示すように、1回目の攻撃時は“0.2”、2回目の攻撃時は“0.3”、3回目の攻撃時は“0.5”に設定されている。

【0099】「SP残量補正值」は、現在のSPが最大SPの25%を切るまで、すなわち「25-現SP/最大SP×100≤0」を満たす間は“1”で、現在のSPが最大SPの25%を切ったとき、すなわち「25-現SP/最大SP×100>0」を満たしたとき、SPは“0.01”加算した“1.01”となる。そして、

その後SPが1ポイント減る毎に“0.01”ずつ加算されていく。すなわち、SPが1ポイント減る毎に、相手ダメージ量が1%ずつ上昇するように設定される。

【0100】「キャラクタ個別能力」は、上記図8に示したSTR（物理的攻撃力）を示し、「使用アイテム個別能力」は、図26に示す主キャラクタ及び武器の種類に応じて設定された値である。

【0101】「ジャッジメントリング補正值」は、回転バー101がタイミングエリアの120%領域上にあるときに○ボタン12の操作がされたときは“1.2”で、回転バー101がタイミングエリアの120%領域以外の領域上にあるときに○ボタン12の操作がされたときは“1”で、回転バー101がタイミングエリア上にあるときに○ボタン12の操作がされなかったときは“0”である。

【0102】例えば、「戦う」コマンドが選択された場合において、3つのタイミングエリア上で○ボタン12の操作が上手くできたとき、すなわち3つのタイミングエリア上に回転バー101があるときに○ボタン12が操作できたとき、その後、主キャラクタは敵キャラクタに対し攻撃を3回繰り返して所定のダメージを与える。例えば、主キャラクタAが武器A1を用いて攻撃する場合、1回目の攻撃における相手ダメージ量は、「 $0.2 \times SP \text{残量補正值} \times STR \times 6 \times 1(1.2)$ 」となり、この相手ダメージ量分のポイントが敵キャラクタのHPから減算される。同様に、2回目の攻撃における相手ダメージ量は、「 $0.3 \times SP \text{残量補正值} \times STR \times 6 \times 1(1.2)$ 」、3回目の攻撃における相手ダメージ量は、「 $0.5 \times SP \text{残量補正值} \times STR \times 6 \times 1(1.2)$ 」となり、それぞれ敵キャラクタのHPから減算される。

【0103】一方、1つのタイミングエリア上で○ボタン12の操作タイミングを外したときは、その後のタイミングエリアにおける「ジャッジメントリング補正值」は“0”となる。例えば、主キャラクタAが武器A1を用いて攻撃する場合において、第1タイミングエリア上に回転バー101があるときに○ボタン12が操作できたとき、1回目の攻撃における相手ダメージ量は、「 $0.2 \times SP \text{残量補正值} \times STR \times 6 \times 1(1.2)$ 」となるが、第2タイミングエリア上で○ボタン12の操作タイミングを外したときは、2回目及び3回目の攻撃における「ジャッジメントリング補正值」は“0”となり、相手ダメージ量も“0”となる。

【0104】ここで、敵キャラクタのHPが“0”になったとき、主キャラクタが当該敵キャラクタを倒したことになる。

【0105】図28は、コマンド決定時に表示されるジャッジメントリング100の表示態様を示す。ここでは、主キャラクタが主キャラクタAで、武器A1を使用して「戦う」コマンドが選択されたときのコマンド決定

時のジャッジメントリング100を示す。このジャッジメントリング100は、図26に示した「武器テーブル」に設定された各タイミングエリアの角度範囲で形成される。主キャラクタが主キャラクタAで、武器A1を使用して「戦う」コマンドが選択された場合は、第1タイミングエリア102の先頭角度が 45° で終端角度が 135° 、第2タイミングエリア103の先頭角度が 180° で終端角度が 247° 、第3タイミングエリア104の先頭角度が 292° で終端角度が 337° である。また、この図28に示すように、「120%領域」は、第1タイミングエリア102では終端角度の 135° から 30° 減算した「 105° 」から終端角度の「 135° 」までの範囲102aであり、第2タイミングエリア103では、終端角度の 247° から 23° 減算した「 224° 」から終端角度の「 247° 」までの範囲103aであり、第3タイミングエリア104では、終端角度の 337° から 15° 減算した「 322° 」から終端角度の「 337° 」までの範囲104aである。

【0106】図29は、コマンド決定後のジャッジメントリング100の表示態様を示す。ここでは、回転バー101が回転を開始し、第1タイミングエリア102上を通過しているときの様子を示している。

【0107】なお、上記「120%領域」については上記のような場合に限らない。例えば、図30(1)に示すように、「120%領域」を先端角度から所定角度までの範囲に設けたり、図30(2)に示すように、「120%領域」を2箇所設けるようにしてもよい。図30(1)では、先端角度の 45° から 20° 加算した角度の 65° までの範囲102aを「120%領域」とした場合を示す。また、図30(2)では、先端角度の 45° から 20° 加算した角度の 65° までの範囲102aと、終端角度の 135° から 30° 減算した角度の 105° までの範囲とを「120%領域」とした場合を示す。

【0108】図31は、「特殊テーブル」を示す。これは、「特殊」コマンドがプレイヤーにより選択されたときにセットされるテーブルである。ここで、「特殊」とは、キャラクタ毎に個別に設定された特別な能力（特殊能力）を使用するコマンドであって、例えば、主キャラクタAの場合は、後述するフュージョンモンスターに変身し、通常状態では攻撃魔法が使用できなかったところが使用可能となる。この図31に示すように、主キャラクタの種類によって使用できる特殊能力が定められており、各特殊能力毎に、能力値及び各タイミングエリアの範囲が設定されている。

【0109】この図31に示すように、主キャラクタが主キャラクタAのときは、特殊能力として攻撃魔法1～3が使用可能で、これらに設定されている能力値は、これら攻撃魔法1～3を用いて敵キャラクタに対しダメージを与えるための相手ダメージ量の算出に用いられる。

この場合、使用する特殊能力の能力値が大きいほど、敵キャラクターのダメージ量、すなわち敵キャラクターのHPを減少させるためのポイント数が大きくなる。なお、これら攻撃魔法1～3は、後述するフュージョンモンスターに変身したときに使用可能となる。

【0110】一方、主キャラクターが主キャラクターBのときは、特殊能力として回復魔法1～3が使用可能で、これらに設定されている能力値は、これら回復魔法1～3を用いて味方キャラクターを回復させるための回復値の算出に用いられる。この場合、使用する特殊能力の能力値が大きいほど、味方キャラクターの回復値、すなわち敵キャラクターからダメージを受け減少している味方キャラクターのHPを回復させるためのポイント数が大きくなる。

【0111】タイミングエリアの範囲は、上記「武器」テーブル同様、回転バー101の回転開始位置100aを0°とした「先頭角度」及び「終端角度」で囲まれた角度範囲で示され、これら「先頭角度」及び「終端角度」は、使用する特殊能力の種類に応じて異なる値が設定されている。これに加え、この「特殊」テーブルでは、使用する特殊能力の種類によって第1タイミングエリア102しか設定されていない場合や、第1タイミングエリア及び第2タイミングエリアの2つしか設定されていない場合がある。なお、主キャラクターCには、このような特殊能力が用意されておらず、この「特殊」テーブルにおいて能力値もタイミングエリアの範囲も設定されていない。

【0112】図32は、特殊能力として攻撃魔法1～3を使用したときの相手ダメージ量を算出する計算式と、特殊能力として回復魔法1～3を使用したときの回復値を算出する計算式を示す。

【0113】「割当値」は、この図32に示すように、1回目の特殊能力使用時は“0.2”、2回目の特殊能力使用時は“0.3”、3回目の特殊能力使用時は“0.5”に設定されている。

【0114】図32(1)の攻撃魔法1～3を使用したときの相手ダメージ量を算出する計算式に使用される「キャラクター個別能力」は、上記図8に示したINT(魔法攻撃力)を示す。「使用する特殊能力の能力値」は図31に示す主キャラクター及び使用する特殊能力の種類に応じて設定された能力値である。

【0115】「ジャッジメントリング補正值」は、回転バー101がタイミングエリアの120%領域上にあるときに○ボタン12の操作がされたときは“1.2”で、回転バー101がタイミングエリアの120%領域以外の領域上にあるときに○ボタン12の操作がされたときは“1”で、回転バー101がタイミングエリア上にあるときに○ボタン12の操作がされなかったときは“0”である。

【0116】例えば、「特殊」コマンドが選択され、使用する特殊能力として攻撃魔法が選択された場合におい

て、表示される全てのタイミングエリア上で○ボタン12の操作が上手くできたときは、その後、主キャラクターは敵キャラクターに対し攻撃魔法による攻撃を行い所定のダメージを与える。例えば、主キャラクターAが攻撃魔法1を用いて攻撃する場合は、タイミングエリアは一つしか設定されていないため、攻撃魔法による攻撃を1回のみ行う。このときの相手ダメージ量は、図32(1)より「 $0.2 \times INT \times 99 \times 1(1.2)$ 」となり、この相手ダメージ量分のポイントが敵キャラクターのHPから減算される。

【0117】また、「特殊」コマンドが選択され、使用する特殊能力として回復魔法が選択された場合において、表示される全てのタイミングエリア上で○ボタン12の操作が上手くできたときは、その後、主キャラクターは味方キャラクターに対し回復魔法をかけ回復させる。例えば、主キャラクターBが回復魔法1を用いる場合は、タイミングエリアは一つしか設定されていないため、回復魔法を味方キャラクターに対して1回のみ使用する。このときの味方キャラクターの回復値は、図32(2)より「 $0.2 \times 19 \times 1(1.2)$ 」となり、この回復値分のポイントが味方キャラクターのHPに加算される。

【0118】また、キャラクター別にそれぞれのテーブルのタイミングエリアの範囲を比較してみると、図26の武器テーブルにおいて、主キャラクターAに設定されたタイミングエリアの範囲は、主キャラクターBに設定されたタイミングエリアの範囲に比べ全般的に広い。例えば、武器A1に設定されたタイミングエリアの範囲の合計は、 $(135^\circ - 45^\circ) + (247^\circ - 180^\circ) + (337^\circ - 292^\circ) = 202^\circ$ の角度範囲であり、武器B1に設定されたタイミングエリアの範囲の合計は、 $(125^\circ - 50^\circ) + (205^\circ - 157^\circ) + (282^\circ - 247^\circ) = 185^\circ$ の角度範囲である。

【0119】これは、主キャラクターAが、男性キャラクターで、腕力が強く物理的攻撃力が高いという物語上の設定をしているためで、それに伴い主キャラクターAは武器を用いた攻撃に秀でている。従って、武器を使用する場合すなわち武器テーブル選択時のタイミングエリアの範囲が広く設定され、ジャッジメントリング100の操作の難易度が低くなっている。

【0120】一方、図31の特殊テーブルにおいては、逆に、主キャラクターAに設定されたタイミングエリアの範囲に比べ、主キャラクターBに設定されたタイミングエリアの範囲の方が広い。

【0121】これは、主キャラクターBが、女性キャラクターであり、魔術師という物語上の設定をしているためで、回復魔法を使用する場合すなわち特殊テーブル選択時のタイミングエリアの範囲が広く設定され、ジャッジメントリング100の操作の難易度が低くなっている。

【0122】このように、物語の設定からくる各キャラクターの特徴をジャッジメントリング100の実行条件の

中に取り入れたことで、単なる技術介入的な要素だけではなく、各キャラクタの特性に合ったコマンドを探し出す面白味も生まれ、ゲームの興味がさらに増す。

【0123】図33は、「アイテムテーブル」を示す。これは、「アイテム」コマンドがプレイヤーにより選択されたときにセットされるテーブルであり、使用するアイテムの種類に応じて、使用アイテム個別能力及び各タイミングエリアの範囲が設定されている。なお、この「アイテムテーブル」に示すように、アイテムA～Cは全ての主キャラクタにおいて共通に使用できる。このアイテムA～Cは、敵キャラクタからダメージを受け減少している味方キャラクタのHPを回復させるためのアイテムである。従って、この「アイテムテーブル」における使用アイテム個別能力は、これらアイテムA～Cによって味方キャラクタを回復させるための回復値の算出に用いられる。

【0124】主キャラクタがアイテムA～Cを使用したときの回復値を算出する計算式は、図32(2)と同一で、「割当値」は、1回目のアイテム使用時は“0.2”、2回目のアイテム使用時は“0.3”に設定される。

【0125】図34は、「ジャッジメントリング補正パラメータテーブル」について示す。この「ジャッジメントリング補正パラメータテーブル」は、ジャッジメントリング100の表示態様（タイミングエリアの範囲、回転バー101の回転速度及び回転数、ジャッジメントリングのサイズ）を変化させるパラメータ（以下、「ジャッジメントリング補正パラメータ」という）と、その表示態様の変化の内容を示す。

【0126】「ジャッジメントリング補正パラメータテーブル」に示すジャッジメントリング補正パラメータの種類として、「アイテム」、「敵魔法」、「イベント種別」がある。

【0127】この「ジャッジメントリング補正パラメータテーブル」に示すように、ジャッジメントリング補正パラメータとしての「アイテム」には10種類のアイテム（アイテムD～アイテムM）を設定しており、これらのアイテムは、各サブマップ上において主キャラクタのパーティが所定の条件をクリアすることで入手可能なものである。これらのアイテムを戦闘シーンや店などで使用した場合、表示されるジャッジメントリング100の表示態様は、通常状態と異なり、プレイヤーにとって非常に有利な状態が表示される。

【0128】それぞれのアイテムを使用したときの効果を説明する。

【0129】(1) アイテムD又はアイテムEを使用した場合、タイミングエリアの範囲は2倍に広がる。すなわち、○ボタン12の操作が楽になる。

【0130】(2) アイテムF又はアイテムGを使用した場合、回転バー101の回転速度が1/2となる。す

なわち、○ボタン12の操作が楽になる。

【0131】(3) アイテムHを使用した場合、タイミングエリアの範囲が2になると共に、回転速度が1/2になる。

【0132】(4) アイテムIを使用した場合、回転バー101の回転速度が速くなったり遅くなったり不規則に変化するが、○ボタン12の操作を上手くやった場合は、攻撃力すなわち相手ダメージ量が3倍となり非常に有利な状態となる。

【0133】(5) アイテムJを使用した場合、ジャッジメントリング100上の全ての範囲がタイミングエリアとなる。すなわち、どの位置で○ボタン12の操作を行っても成功となる。

【0134】(6) アイテムKを使用した場合、回転バー101の回転数が通常1回のところ最大7回となる。この場合、プレイヤーは慎重に○ボタン12の操作が行える。

【0135】(7) アイテムLを使用した場合、上記アイテムIの効力が働くと共に、回転数が増加し、○ボタン12の操作が成功したときの回転数の消化数に応じて相手ダメージ量が増加する。

【0136】(8) アイテムMを使用した場合、ジャッジメントリング100上にタイミングエリアは表示されないが、○ボタン12の操作タイミングに応じてランダムに攻撃する主キャラクタの人数及び攻撃力が決定される。

【0137】なお、この「ジャッジメントリング補正パラメータテーブル」において、何も記載されていない空白箇所は、通常時と変化しない場合である。

【0138】このように、これらジャッジメントリング補正パラメータとしてのアイテムD～アイテムMを入手することでプレイヤーは非常に有利なゲーム展開が可能となるため、これらは比較的入手が困難なレアアイテムとして設定されている。

【0139】ジャッジメントリング補正パラメータとしての設定されている「敵魔法」とは、敵キャラクタの有する魔法（これを「敵魔法」という）のうちの特定の敵魔法を示し、これらの敵魔法を主キャラクタが受けた場合、ジャッジメントリング100の表示態様がプレイヤーにとって不利な状態となる。この「ジャッジメントリング補正パラメータテーブル」では、ジャッジメントリング補正パラメータとしての「敵魔法」に6種類の敵魔法（敵魔法A～敵魔法F）を設定している。

【0140】それぞれの敵魔法を受けたときの効果を説明する。

【0141】(1) 主キャラクタが敵魔法Aを受けた場合、ジャッジメントリング100上のタイミングエリアの範囲が1/2となる。

【0142】(2) 主キャラクタが敵魔法Bを受けた場合、回転バー101の回転速度が2倍となる。

10

20

30

40

50

【0143】(3) 主キャラクタが敵魔法Cを受けた場合、ジャッジメントリング100のサイズが1/2となる。

【0144】(4) 主キャラクタが敵魔法Dを受けた場合、ジャッジメントリング100のサイズが2倍となるが、ジャッジメントリング100上のタイミングエリアの範囲は1/2となる。

【0145】(5) 主キャラクタが敵魔法Eを受けた場合、ジャッジメントリング100のサイズが2倍となるが、回転バー101の回転速度が速くなったり遅くなったり不規則に変化する。この場合において、○ボタン12の操作を上手くやっただとしても、上記アイテム1のように攻撃力が3倍となることはなく、通常の攻撃力である。

【0146】(6) 主キャラクタが敵魔法Fを受けた場合、タイミングエリアの範囲、回転バー101の回転速度、及びジャッジメントリング100のサイズが1/2から2倍までの範囲でランダムに決定される。

【0147】ジャッジメントリング補正パラメータとしての設定されている「イベント種別」は、主キャラクタのパーティが特定の敵キャラクタと対戦するイベントで、当該イベントが発生した場合、ジャッジメントリング100の表示態様がプレイヤーにとって不利な状態となる。この「ジャッジメントリング補正パラメータテーブル」では、ジャッジメントリング補正パラメータとしての「イベント種別」に4種類のイベント種別(中ボスA～C及びラスボス)を設定している。

【0148】それぞれのイベント種別が発生したときの効果を説明する。

【0149】(1) イベント種別「中ボスA」は、主キャラクタのパーティが敵のボスキャラクタの一種である「中ボスA」に遭遇し対戦するイベントである。このイベントが発生したとき、回転バー101の回転速度が2倍となる。

【0150】(2) イベント種別「中ボスB」は、主キャラクタのパーティが敵のボスキャラクタの一種である「中ボスB」に遭遇し対戦するイベントである。このイベントが発生したとき、タイミングエリアの範囲が1/2となる。

【0151】(3) イベント種別「中ボスC」は、主キャラクタのパーティが敵のボスキャラクタの一種である「中ボスC」に遭遇し対戦するイベントである。このイベントが発生したとき、タイミングエリアの範囲が1/2となり、さらに、回転バー101の回転速度が速くなったり遅くなったり不規則に変化する。。

【0152】(4) イベント種別「ラスボス」は、主キャラクタのパーティが敵のボスキャラクタの一種である「ラスボス」に遭遇し対戦するイベントである。このイベントが発生したとき、タイミングエリアの範囲が1/2となる。

【0153】ここで、ボスキャラクタは、通常の敵キャラクタに比べ、倒すことで非常に多くの経験ポイントを獲得できる敵キャラクタであるため、上記のように、ジャッジメントリング100の表示態様は、プレイヤーにとって操作が困難な状態となる。

【0154】図35は、上記ST83(図15)の「ジャッジメントリング判定処理」の手順を示す。この処理は、上記「ジャッジメントリング決定処理」で、ジャッジメントリング100における回転バー101の回転が開始した後の処理で、まず、プレイヤーによる○ボタン12の操作がなされ、当該操作信号の入力の有無を判定する(ST101)。ここで“NO”のときはST107の処理に移り、“YES”のとき、すなわち当該操作信号の入力を確認したときは、続いて、回転バー101がタイミングエリア上にあるかどうかを判定する(ST102)。

【0155】ST102の判定で“NO”のときは、ST107の処理に移り、“YES”のとき、すなわち回転バー101がタイミングエリア上にあるときは、続いて、その回転バー101のある位置が120%領域上にあるかどうかを判定する(ST103)。ここで、ST102の判定で“NO”の場合とは、回転バー101がタイミングエリア上にあるとき○ボタン12の操作ができなかった場合である。この場合、これ以降の○ボタン12の操作は無効となり、ジャッジメントリング100の表示の終了条件を達成したこととなる。

【0156】ST103の判定で“YES”のとき、すなわち回転バー101が120%領域上にあるときは、上記ジャッジメントリング補正值として“1”をRAM23の所定領域にセットする(ST104)。一方、ST103の判定で“NO”のとき、すなわち回転バー101が120%領域以外のタイミングエリア上にあるときは、上記ジャッジメントリング補正值として“1”をRAM23の所定領域にセットする(ST105)。

【0157】続いて、選択されたコマンド、主キャラクタの種類及び使用アイテムに基づき、相手ダメージ量又は回復値を所定の計算式により算出し、この算出結果をRAM23の所定領域にセットする(ST106)。

【0158】そして、ST107では、ジャッジメントリング100の表示の終了条件を達成したかどうか判定する。終了条件とは、(1)規定回転数(通常は1回で、ジャッジメントリング補正パラメータにより回転数が増加する場合がある)を消化したこと、(2)目押し操作の規定回数(通常は3回で、各種パラメータにより変化する)を消化したこと、である。このST107の判定で“YES”のときは、この「ジャッジメントリング判定処理」を終了し、“NO”のときは、上記ST101の処理に戻る。

【0159】図36は、上記ST39(図5)の「ソウルポイント加算処理」の手順を示す。この処理は、戦闘

シーンにおいて、上記「1ターン」終了後に行われる処理である。対戦する敵キャラクタには「ソウルポイント」と称するポイントが設定されている場合があり、主キャラクタが倒した敵キャラクタがソウルポイントが設定されているものであったとき、主キャラクタは当該ソウルポイントを獲得することができる。

【0160】図37は、敵キャラクタとそのソウルポイントを示す「ソウルポイントテーブル」を示す。この図37に示すように、ソウルポイントには、「光」、「闇」、「風」、「地」、「水」、及び「炎」の6種類の属性があり、獲得したソウルポイントは、各属性毎に、RAM23内に設けた「ソウルポイント加算カウンタ」に加算される。

【0161】従って、「ソウルポイント加算処理」では、まず、「ソウルポイントテーブル」を参照し、倒した敵キャラクタに設定されているソウルポイントを加算する(ST111)。倒した敵キャラクタがモンスターAの場合、属性「地」のソウルポイントが「1」に設定されているため、当該属性「地」のソウルポイント加算カウンタに「1」を加算する。倒した敵キャラクタがモンスターBの場合、属性「闇」のソウルポイントが「2」に設定されているため、当該属性「闇」のソウルポイント加算カウンタに「2」を加算する。倒した敵キャラクタがモンスターCの場合、ソウルポイントが設定されていないため、ソウルポイント加算カウンタへの加算はされない。倒した敵キャラクタがモンスターDの場合、属性「地」のソウルポイントが「1」でかつ属性「炎」のソウルポイントが「4」に設定されているため、当該属性「地」のソウルポイント加算カウンタに「1」を加算し、かつ当該属性「炎」のソウルポイント加算カウンタに「4」を加算する。倒した敵キャラクタがモンスターEの場合、属性「光」のソウルポイントが「1」に設定されているため、当該属性「光」のソウルポイント加算カウンタに「1」を加算する。

【0162】次に、ソウルポイントが加算されたかどうかを判定する。ここで「NO」のときは、この「ソウルポイント加算処理」を終了し、「YES」のときは、「ソウルポイント獲得数表示画面」を表示する(ST113)。

【0163】図38(1)は、「ソウルポイント獲得数表示画面」の表示例を示す。「光」の文字が表示されている領域121には、属性「光」のソウルポイント獲得数がレベルゲージ121a及び数値によって表示される。「炎」の文字が表示されている領域122には、属性「炎」のソウルポイント獲得数がレベルゲージ122a及び数値によって表示されている。「地」の文字が表示されている領域123には、属性「地」のソウルポイント獲得数がレベルゲージ123a及び数値によって表示されている。「闇」の文字が表示されている領域124には、属性「闇」のソウルポイント獲得数がレベルゲ

ージ124a及び数値によって表示されている。「風」の文字が表示されている領域125には、属性「風」のソウルポイント獲得数がレベルゲージ125a及び数値によって表示されている。「水」の文字が表示されている領域126には、属性「水」のソウルポイント獲得数がレベルゲージ126a及び数値によって表示されている。

【0164】ソウルポイントは、その獲得数に応じてレベルが1つずつ上がるように設定されており、そのレベルが上がったとき、主キャラクタは、後述の「フュージョンモンスター」と戦うことができる。ここで、「フュージョンモンスター」とは、主キャラクタが当該フュージョンモンスターを倒したことを条件にその主キャラクタに特殊な能力を与えるように設定された敵キャラクタである。この特殊な能力とは、主キャラクタがフュージョンモンスターそのものに変身できる能力である。

【0165】図39は、フュージョンモンスターと戦う条件であるレベル（以下、「フュージョンレベル」という）を上げるために必要なソウルポイント数についての一例を示す。ここで、フュージョンモンスターには、ソウルポイントの属性に対応した6種類のフュージョンモンスター（光フュージョンモンスター、炎フュージョンモンスター、地フュージョンモンスター、闇フュージョンモンスター、風フュージョンモンスター、水フュージョンモンスター）が設定されている。

【0166】この図39に示す例では、「炎フュージョンモンスター」と戦う条件であるフュージョンレベルを上げるために必要なソウルポイント数について示す。この場合、ソウルポイントの獲得数が「80」に達したときは、フュージョンレベルが「2」に上がり、そのレベルに応じた炎フュージョンモンスターと戦うことができる。ソウルポイントの獲得数が「300」に達したときは、フュージョンレベルが「3」に上がり、そのレベルに応じた炎フュージョンモンスターと戦うことができる。さらに、ソウルポイントの獲得数が「999」に達したときは、フュージョンレベルが「MAX」となり、そのレベルに応じた炎フュージョンモンスターと戦うことができる。このようにソウルポイントの獲得数に応じてフュージョンレベルが上がるが、このフュージョンレベルが上がるとフュージョンモンスターの攻撃力も増加するように設定されている。そして、フュージョンモンスターを倒したとき、主キャラクタは、その倒したフュージョンモンスターそのものに変身できる能力が得られる。

【0167】従って、図38(1)の各レベルゲージ121a～126aの上方に表示される数値は、現在のフュージョンレベルを示している。例えば、属性「光」のソウルポイント獲得数が表示されるレベルゲージ121aの上方には、「Level:3」と表示され、フュージョンレベルが「3」であることを示している。各レベ

ルゲージ121a~126aの下方に表示される数値は、「現在のソウルポイント獲得数/最大獲得数」を数値で示すものである。例えば、属性“光”のソウルポイント獲得数が表示されるレベルゲージ121aの下方には、「998/999」と表示され、現在のソウルポイント獲得数が“998”で最大獲得数が“999”であることを示している。

【0168】なお、レベルゲージ121a~126aのインジケータは、ソウルポイントが所定数に達しフュージョンレベルが上がったとき、右端位置に達するように設定されている。従って、フュージョンレベルが上がると、その後、レベルゲージ121a~126aのインジケータはクリアされる。

【0169】図38(2)に示す「ソウルポイント獲得数表示画面」の表示例では、“光”の文字が表示されている領域121に「Level Max」との文字が表示され、属性“光”のソウルポイント獲得数が最大獲得数の“999”に達し、光フュージョンモンスターと戦うことができる条件であるフュージョンレベルが“MAX”に上がったことを示している。また、この図38(2)に示す「ソウルポイント獲得数表示画面」において、“炎”の文字が表示されている領域122には「Level Up!」との文字が表示され、属性“炎”のソウルポイント獲得数が“300”に達し、光フュージョンモンスターと戦うことができる条件であるフュージョンレベルが“2”から“3”に上がったことを示している。

【0170】フュージョンモンスターと戦うかどうかは、プレイヤーによるコマンド選択で決定される。なお、このコマンド選択は、フュージョンレベルが上がったときのみ有効である。例えば、図38(2)に示すような「Level Up!」や「Level Max」といった文字が表示されれば、フュージョンレベルが上がったことが容易に認識できるので、プレイヤーは次の戦闘シーンにおいて、所定のコマンドを選択することにより、フュージョンモンスターと戦うことができる。

【0171】フュージョンモンスターとの対戦は、通常の戦闘シーンとは異なる「墓場」で行われる。フュージョンレベルが上がったとき、コマンドメニューに「フュージョン」コマンドが追加され、当該「フュージョン」コマンドを選択したとき、主キャラクターは「墓場」に導かれ、フュージョンモンスターとの対戦が可能となる。

【0172】図40は、「墓場」がディスプレイ16に表示されたときの様子を示す。ここでは、6つの墓石131~136が表示され、これらは、それぞれ各フュージョンモンスターに対応している。“光”の文字が描かれている墓石131は光フュージョンモンスターに対応し、“炎”の文字が描かれている墓石132は炎フュージョンモンスターに対応し、“地”の文字が描かれている墓石133は地フュージョンモンスターに対応し、

“闇”の文字が描かれている墓石134は闇フュージョンモンスターに対応し、“風”の文字が描かれている墓石135は風フュージョンモンスターに対応し、そして、“水”の文字が描かれている墓石136は水フュージョンモンスターに対応している。

【0173】そして、いずれかの墓石を選択すれば、その墓石に対応したフュージョンモンスターが現れ、主キャラクターは当該フュージョンモンスターとの対戦が可能となる。

【0174】また、図40の表示例では、それぞれの墓石の高さが異なって表示されているが、これは、各属性のフュージョンレベルを示している。例えば、光フュージョンモンスターに対応した墓石131は、属性“光”のフュージョンレベルが“MAX”であることを示し、炎フュージョンモンスターに対応した墓石132は、属性“炎”のフュージョンレベルが“3”であることを示し、地フュージョンモンスターに対応した墓石133は、属性“地”のフュージョンレベルが“1”であることを示し、闇フュージョンモンスターに対応した墓石134は、属性“闇”のフュージョンレベルが“1”であることを示し、風フュージョンモンスターに対応した墓石135は、属性“風”のフュージョンレベルが“3”であることを示し、そして、水フュージョンモンスターに対応した墓石136は、属性“水”のフュージョンレベルが“2”であることを示している。

【0175】図41は、「墓場」コマンドがプレイヤーにより選択されたときに行われる「墓場コマンド処理」の手順を示す。まず、プレイヤーにより墓石が選択されたかどうかを判定する(ST121)。ここで“YES”のときは、その墓石に対応するフュージョンモンスターとの対戦を行う条件(バトル条件)を満たしているかどうかを判定する(ST122)。バトル条件としては、「選択された墓石に対応する属性のフュージョンレベルが上がったばかりのものであること」或いは「すでにフュージョンレベルが上がっており、その後フュージョンモンスターとの対戦が行われていないものであること」のいずれかである。

【0176】ST122で“YES”のときは、選択されたフュージョンモンスターとの対戦を行う上記「バトル処理」を行う。ここで、主キャラクターがフュージョンモンスターを倒して勝ったときは(ST124で“YES”)、その倒したフュージョンモンスターに変身できる能力(「フュージョンソウル」という)を当該主キャラクターの使用アイテムに追加する「パラメータ変更処理」を行う(ST125)。

【0177】図42は、選択した墓石の後方から、その墓石に対応するフュージョンモンスター137が現れたときの様子を示す。

【0178】図43は、主キャラクターがフュージョンモンスターを倒したときに表示される「フュージョンソウ

10

20

30

40

50

ル獲得画面」を示す。ここでは、ディスプレイ16上に「Get Fusion Soul!」との文字が表示され、その下には、獲得したフュージョンソウルの名称が表示される。この図43では、フュージョンソウルの名称として「イーリスの魂」と表示される。ここで、「イーリス」とはフュージョンモンスターの名称である。

【0179】このように、主キャラクタがフュージョンソウルを獲得すれば、その後の戦闘シーンにおいて、当該フュージョンソウルを利用した攻撃が可能となる。具体的には、フュージョンソウル獲得後の戦闘シーンにおいて、コマンドメニューに獲得したフュージョンソウルの名称（上記の場合「イーリス」）がコマンドとして追加され、当該コマンドを選択することで、主キャラクタはフュージョンモンスターに変身することができる。フュージョンモンスターへの変身は、単に容姿が変化だけでなく、フュージョンモンスターの持つ能力の全てが利用できるようになる。すなわち、主キャラクタはフュージョンモンスターそのものになることができるのである。

【0180】次に、「サブマップ」上で□ボタン14の操作により表示される「メニュー画面」において、「道具」コマンドが選択されたときに実行される「道具コマンド処理」について説明する。この「道具コマンド処理」では、プレイヤーが所持しているアイテムを使用することで主キャラクタのパラメータ（HP、MP、SP等）の変更を可能とする。

【0181】図44は、「道具コマンド処理」の手順を示す。「道具」コマンドが選択され、「道具コマンド処理」が実行されると、まず、ディスプレイ16に、「アイテム一覧画面」を表示する（ST111）。

【0182】図45は、「アイテム一覧画面」の一例を示す。「アイテム一覧画面」では、プレイヤーが所持しているアイテムの一覧及びその所持数と、ジャッジメントリング100とを表示する。この画面では、アイテム及びその所持数として、アイテムAが10個、アイテムBが12個、アイテムCが21個と表示している。

【0183】「アイテム一覧画面」表示後、上記DVD-ROM31より「アイテムテーブル」（図33）を取り出し、RAM23の所定領域にセットする（ST112）。「アイテムテーブル」の詳細は前述の通りである。

【0184】次に、「アイテム一覧画面」において、使用するアイテムが選択されたかどうかを判定する（ST113）。具体的には、図45の「アイテム一覧画面」において、アイテム一覧の左位置に選択カーソル141を表示し、プレイヤーによる上方向ボタン7又は下方向ボタン8の操作により選択カーソル141が上下に移動する。そして、○ボタン12の操作により選択カーソル141が左位置にあるアイテムが使用するアイテムとして

選択される。

【0185】使用するアイテムが選択されれば（ST113で“YES”）、続いて、「アイテム一覧画面」にキャラクタ選択項目を表示する（ST114）。図46は、「アイテム一覧画面」にキャラクタ選択項目を表示したときの様子を示す。ここでは、キャラクタ選択項目として、主キャラクタA、主キャラクタB、及び主キャラクタCを表示している。そして、キャラクタ選択項目の上方には、「誰に使用しますか?」との文字を表示し、キャラクタ選択項目の左位置に選択カーソル142を表示している。

【0186】次に、「アイテム一覧画面」において、アイテムを使用するキャラクタが選択されたかどうかを判定する（ST115）。具体的には、図46に示す「アイテム一覧画面」において、プレイヤーによる上方向ボタン7又は下方向ボタン8の操作により選択カーソル142が上下に移動する。そして、○ボタン12の操作により選択カーソル142が左位置にあるキャラクタがアイテムを使用するキャラクタとして選択される。

【0187】アイテムを使用するキャラクタが選択されれば（ST115で“YES”）、続いて、「ジャッジメントリング判定処理」を行う（ST116）。この「ジャッジメントリング判定処理」は、前述の図25を参照して説明した手順と同じである。すなわち、ここでは、選択されたアイテムに基づいたジャッジメントリング100が表示され、回転バー101の回転が開始される。このときの表示態様を図47に示す。回転バー101の回転中、ディスプレイ16には、選択されたアイテムとそのアイテムについての説明文が表示される。

【0188】続いて、「ジャッジメントリング判定処理」を行う（ST117）。この「ジャッジメントリング判定処理」は、前述の図35を参照して説明した手順と同じである。すなわち、ここでは、プレイヤーの○ボタン12の目押し操作についての判定が行われ、その判定結果に応じて、使用アイテムのキャラクタに対する効果が決定される。

【0189】そして、上記「ジャッジメントリング判定処理」により決定された内容で、ST115で選択されたキャラクタのパラメータを変更する（ST118）。例えば、選択したアイテムがキャラクタのHP等のステータスを回復させるものである場合、上記「ジャッジメントリング判定処理」で回復値が算出され、その算出値が当該キャラクタのHP等に加算される。

【0190】次に、アイテムの売買が可能な店を表す「ショップ画面」が表示されたときにおいて、「売買」コマンドの選択により実行される「売買コマンド処理」について説明する。この「売買コマンド処理」では、当該ショップでアイテムを購入したり、主キャラクタのパーティが所持しているアイテムの売却が可能となる。

【0191】図48は、「売買コマンド処理」の手順を

示す。まず、ショップ画面において「買う」が選択されたかどうかを判定する（ST121）。すなわち、「ショップ画面」に表示される選択項目のうち「買う」が選択されたかどうかを判定する。

【0192】図49に示すように、「ショップ画面」では、最初に、「買う」及び「売る」の2つの選択項目が表示され、これら選択項目の左位置には選択カーソル143が表示される。プレイヤーによる上方向ボタン7又は下方向ボタン8の操作により選択カーソル143が上下に移動し、○ボタン12の操作により一つの上記選択項目のいずれかが選択される。

【0193】「買う」が選択されたとき（ST121で“YES”）、続いて、「購入品選択画面」を表示する（ST122）。次に、この「購入品選択画面」において購入品及び購入数が選択されたかどうかを判定し（ST123）、“YES”であれば、続いて「購入品選択画面」において購入者が指定されたかどうかを判定する（ST124）。そして、ジャッジメントリング100を用いて購入品の購入金額の割引率を決定する「割引処理」を行う（ST125）。

【0194】図50は、「購入品選択画面」の一例を示す。この「購入品選択画面」では、画面左側にショップが扱っている商品の一覧とその値段が表示され、その一覧の左位置には選択カーソル144が表示される。プレイヤーによる上方向ボタン7又は下方向ボタン8の操作により選択カーソル144が上下に移動し、○ボタン12の操作がされたとき選択カーソル144が左位置にある商品が購入品として選択される。

【0195】また、画面右側には、パーティ全体として或いは主キャラクタ個々に所持しているアイテムの数を示す「所持数」、選択された購入品の数を示す「購入数」、選択した商品の購入に必要な合計金額、及び、値引き交渉に必要なギルドカードの所持数が表示される。ギルドカードの所持数は記号“☆”の数で表される。

「購入数」の指定は、購入品を選択した後、「購入数」との表示の左位置に選択カーソル144が移動し当該指定が有効となる。そして、上方向ボタン7又は下方向ボタン8の操作により購入数が増減し指定できる。

【0196】また、商品の一覧の下側には、購入者を選択するための購入者選択項目が表示され、購入数選択後、購入者選択項目の左位置に選択カーソル144が移動し購入者の指定が有効となる。そして、上方向ボタン7又は下方向ボタン8の操作により選択カーソル144が上下に移動し○ボタン12の操作により購入者が指定できる。なお、商品の購入は、パーティ単位或いは主キャラクタ単位のいずれかででき、購入者選択項目として、パーティ、主キャラクタA、主キャラクタB、及び主キャラクタCが表示される。

【0197】また、「購入品選択画面」上には、ジャッジメントリング100も表示される。これは、「割引処

理」において用いられ、プレイヤーによる回転バー101の目押し操作の結果に基づき、購入品の割引率が決定される。この「購入品選択画面」において表示されるジャッジメントリング100では、購入品に応じてタイミングエリアの範囲が変化する。また、同一の商品であっても、前述のジャッジメント処理で物理的攻撃が得意なキャラクタについて「戦う」コマンドが選択された時のタイミングエリアの範囲が他のキャラクタより広くなるように、キャラクタの特性に合わせてタイミングエリアの範囲が変化する。また、後述のギルドカードを使用する枚数によってもタイミングエリアの範囲が変化する。

【0198】「購入品選択画面」におけるジャッジメントリング100の目押し操作が上手くできたときは、図51に示すように、回転バー101の回転停止と同時にジャッジメントリング100は粉々に割れ、その破片が飛び散る様子が表示される。そして、「30%OFF!」との文字が表示される。すなわち、上手く目押し操作ができたときは、予め設定されている割引率が適用され、購入品の合計金額から所定金額が割引かれ、通常より安い金額で購入できる。

【0199】再び図48の「売買コマンド処理」の手順において、購入品の合計金額が決定し「割引処理」が終了すれば、続いて、パーティの所持金で支払えるかどうかを確認する「所持金確認処理」を行う（ST126）。

【0200】そして、ST126において所持金が足りることを確認したときは、購入品をパーティ或いは主キャラクタ個々の所持アイテムとして登録する「パラメータ更新処理」を行う（ST127）。

【0201】一方、上記ST121で“NO”のとき、すなわち、「売る」が選択されたときは、続いて、「売却品選択画面」を表示する（ST128）。次に、この「売却品選択画面」において、売却者が指定されたかどうかを判定し（ST129）、“YES”であれば、続いて「売却品選択画面」において売却品及び売却数が指定されたかどうかを判定する（ST130）。そして、ジャッジメントリング100を用いて売却品の買取価格の割増率を決定する「割増処理」を行う（ST131）。

【0202】そして、ST131において割増率が決定し、最終的な買取金額が決定したときは、その金額をパーティ或いは主キャラクタ個々の所持金に追加し登録する「パラメータ更新処理」を行う（ST127）。

【0203】図52は、「売却品選択画面」の一例を示す。この「売却品選択画面」では、画面上方に売却者選択項目として、パーティ、主キャラクタA、主キャラクタB、及び主キャラクタCが表示される。これらの左位置には選択カーソル145が表示される。売却者選択項目の下側には、選択カーソル145が左位置にある売却者の所持アイテムのリストが表示される。所持アイテム

のリストには、所持アイテムの名称のほか、当該アイテムの所持数、店側の買取価格が表示される。選択カーソル145は、プレイヤによる上方向ボタン7又は下方向ボタン8の操作により上下に移動する。

【0204】そして、プレイヤによる○ボタン12の操作により売却者が指定されると、続いて、選択カーソル145は、所持アイテムのリストの左側に表示される。この選択カーソル145を移動させ、○ボタン12の操作により売却品が選択される。売却数の指定は、売却品を選択した後、「売却数」との表示の左位置に選択カーソル145が移動し当該指定が有効となる。そして、上方向ボタン7又は下方向ボタン8の操作により売却数が増減し指定できる。

【0205】なお、所持アイテムの売却についても、パーティ単位或いは主キャラクタ単位のいずれかで行え、売却者選択項目には、パーティ、主キャラクタA、主キャラクタB、及び主キャラクタCが表示される。

【0206】また、「売却品選択画面」上においても、ジャッジメントリング100が表示される。これは、「割増処理」において用いられ、プレイヤによる回転バー101の目押し操作の結果に基づき、売却品の買取価格の割増率が決定される。この「売却品選択画面」において表示されるジャッジメントリング100では、売却品に応じてタイミングエリアの範囲が変化したり、同一の商品であっても売却者に応じてタイミングエリアの範囲が変化したりする。また、後述のギルドカードを使用する枚数によってもタイミングエリアの範囲が変化する。

【0207】「売却品選択画面」におけるジャッジメントリング100の目押し操作が上手くできたときは、図51と同様、回転バー101の回転停止と同時にジャッジメントリング100は粉々に割れ、その破片が飛び散る様子が表示される。そして、30%UP等の文字が表示される。すなわち、上手く目押し操作ができたときは、予め設定されている割増率が適用され、売却品の買取金額に所定金額が上乗せされ、通常より高い価格で買い取ってもらえる。

【0208】このように、「購入品選択画面」や「売却品選択画面」においては、ジャッジメントリング100の目押し操作により、プレイヤの技能が反映した商品の取引が可能となる。

【0209】図53は、上記「割引処理」の手順を示す。まず、「割引回数カウンタ」を0にクリアする(ST141)。次に、「割引」コマンドが選択されたかどうかを判定し(ST142)、「NO」のときは、この「割引処理」を終了して通常価格による取引成立とし、「YES」のときは、続いて、上記「割引回数カウンタ」に“1”を加算する(ST143)。

【0210】次に、選択された購入者が、「割引回数カウンタ」のカウント数分のギルドカードを所持している

かどうかを判定する(ST144)。ギルドカードの所持数は、上記「購入品選択画面」で“☆”で表されたものである。ここで“NO”のときは、この「割引処理」を終了して通常価格による取引成立とし、“YES”のときは、続いて、「取引テーブル」をDVD-ROM31より取り出してRAM23の所定領域にセットし、これを基に「ジャッジメント処理」を行う(ST145)。ここで、「取引1」は、購入者がキャラクタ単位のときに参照するテーブル(一例を図54に示す)と、購入者がパーティ単位のときに参照するテーブル(一例を図55に示す)とで構成される。これらのテーブルには、購入品に応じたジャッジメントリング100のタイミングエリアの範囲が設定されており、また、目押し操作に成功したときの割引率も設定されている。

【0211】また、ST145で行われるジャッジメント処理では、上記取引テーブルに基づきタイミングエリアの範囲が設定されたジャッジメントリング100を購入品選択画面に表示し、回転バー101を回転させ、プレイヤによる目押し操作の判定を行う。詳細は、上記ST74の処理と同一である。

【0212】そして、上記ジャッジメント処理において、プレイヤによる目押し操作が成功したとの判定がなされたかどうかを判定し(ST146)、ここで“NO”のときは、この「割引処理」を終了して通常価格による取引成立とし、“YES”のときは、続いて、セットされている「取引テーブル」を参照して割引率を設定する(ST147)。

【0213】続いて、購入品選択画面に、更に値引き交渉を続けるかどうか、すなわちジャッジメントリング100の目押し操作に挑戦するかどうかを訊ねる文字を表示し、「挑戦する」及び「やめる」の2つの選択項目を表示する(ST148)。ここで、「やめる」が選択されたときは(ST149で“NO”)、ST151に移り、上記ST147で設定された割引率を考慮した価格が決定される。一方、ST149で「挑戦する」が選択されたときは(ST149で“YES”)、続いて、上記割引回数カウンタのカウント数が上限値の“2”であるかどうかを判定する。ここで、“YES”のときは、ST151に移って価格が決定され、“NO”のときは、ST143に戻り、当該ST143からの処理を繰り返す。

【0214】図54は、購入者がキャラクタ単位のときに参照する取引テーブルを示す。この図54に示すように、購入品の種類に応じてタイミングエリアの範囲が設定されている。ここで、キャラクタには相性の良いアイテムが設定され、例えば、主主キャラクタAの場合、武器Aと相性が良く、主キャラクタBの場合、武器Bと相性が良い。このように、購入品と購入者とは相性の良いものである場合は、この図54に示すように、タイミングエリアの範囲が広く設定され、購入品と購入者とは相

性の良いものである場合は、この図 5 4 に示すように、タイミングエリアの範囲が狭く設定されている。

【0215】また、この図 5 4 に示す取引テーブルを基に表示されたジャッジメントリング 100 において目押し操作に成功した場合は、購入価格の割引率が 10% に設定されている。

【0216】一方、図 5 5 は、購入者がパーティ単位のとときに参照する取引テーブルを示す。ここでも購入品の種類に応じてタイミングエリアの範囲が設定されている。なお、この図 5 5 に示す取引テーブルを基に表示されたジャッジメントリング 100 において、目押し操作に成功した場合に設定される割引率は、ギルドカードの枚数すなわち目押し操作の挑戦回数によって異なっている。この図 5 5 に示す例では、ギルドカードが 1 枚の場合すなわち目押し操作に 1 回しか挑戦しなかった場合は、購入価格の割引率が 5% であるが、ギルドカードが 2 枚の場合すなわち目押し操作に 2 回挑戦した場合は、購入価格の割引率が 15% に上昇するように設定されている。

【0217】図 5 6 は、上記「割増処理」の手順を示す。まず、「割引回数カウンタ」を 0 にクリアする (ST161)。次に、「割増」コマンドが選択されたかどうかを判定し (ST162)、「NO」のときは、この「割増処理」を終了して通常価格による取引成立とし、「YES」のときは、続いて、上記「割増回数カウンタ」に「1」を加算する (ST163)。

【0218】次に、選択された売却者が、「割増回数カウンタ」のカウント数分のギルドカードを所持しているかどうかを判定する (ST164)。ギルドカードの所持数は、上記「売却品選択画面」で「☆」で表されたものである。ここで「NO」のときは、この「割増処理」を終了して通常価格による取引成立とし、「YES」のときは、続いて、「取引テーブル」を DVD-ROM 31 より取り出して RAM 23 の所定領域にセットし、これを基に「ジャッジメント処理」を行う (ST165)。ここで、「取引テーブル」は、上記「割引処理」で用いたものと同一である。

【0219】ST165 で行われる「ジャッジメント処理」では、上記取引テーブルに基づきタイミングエリアの範囲が設定されたジャッジメントリング 100 を売却品選択画面に表示し、回転バー 101 を回転させ、プレイヤによる目押し操作の判定を行う。詳細は、上記 ST74 の処理と同一である。

【0220】そして、上記ジャッジメント処理において、プレイヤによる目押し操作が成功したとの判定がなされたかどうかを判定し (ST166)、ここで「NO」のときは、この「割増処理」を終了して通常価格による取引成立とし、「YES」のときは、続いて、セットされている「取引テーブル」を参照して割増率を設定する (ST167)。

【0221】続いて、売却品選択画面に、更に価格引き上げの交渉を続けるかどうか、すなわちジャッジメントリング 100 の目押し操作に挑戦するかどうかを訊ねる文字を表示し、「挑戦する」及び「やめる」の 2 つの選択項目を表示する (ST168)。ここで、「やめる」が選択されたときは (ST169 で「NO」)、ST171 に移り、上記 ST167 で設定された割増率を考慮した価格が決定される。一方、ST169 で「挑戦する」が選択されたときは (ST169 で「YES」)、続いて、上記割増回数カウンタのカウント数が上限値の「2」であるかどうかを判定する。ここで、「YES」のときは、ST171 に移って価格が決定され、「NO」のときは、ST163 に戻り、当該 ST163 からの処理を繰り返す。

【0222】この「割増処理」で参照される取引テーブルは、上記図 5 4 及び図 5 5 に示した取引テーブルにおいて、「購入品」が「売却品」に置き換わり、「割引率」が「割増率」に置き換わる。

【0223】以上、本発明の実施例について説明したが、本発明はこれに限らない。例えば、プレイヤが操作するコントローラ 4 は、装置本体 1 と一体に設けてもよい。

【0224】更に、本発明は、プレイヤが操作可能な操作部と、画像及び音声を表示する表示部と、ゲームプログラムを格納する記憶部と、上記ゲームプログラムに従って制御処理を実行する制御部とを一体に具備した携帯型ゲーム装置、或いはデスクトップ型のゲーム装置にも同様に適用できる。

【0225】更に、上記ゲームプログラムをインターネット等のネットワークに接続されたサーバ装置に格納し、パーソナルコンピュータや携帯電話或いは携帯情報端末 (PDA) 等から当該サーバ装置に接続してゲームが行える、いわゆるネットワークゲームにも適用できる。

【0226】一例として図 5 7 のネットワークゲームシステムを用いて説明する。このネットワークゲームシステムでは、上述のゲームを行う端末としての携帯電話 53A、53B、53C は、基地局 52A、52B を介して、例えばパケット通信が可能な PDC 網 51 に接続し、プレイヤの操作やゲーム状態に応じて、この PDC 網 51 を介して情報センタ 55 にアクセスする。情報センタ 55 は、携帯電話 53A、53B、53C からの要求に応じて、ゲームプログラムのほかゲームに必要なデータ等が記憶されているサーバ 57A、57B からインターネット等のネットワークを介して種々の情報を取得し、携帯電話 53A、53B、53C にゲームに必要な情報を送信する。なお、図 5 7 のサーバ 58 のように、ゲームデータ等が記憶されているサーバをインターネット等のネットワークを介さずに特定もしくは専用の通信回線 60 で情報センタ 55 と接続するようにしてもよ

い。

【0227】プレイヤーがゲームを実行する方法としては、ゲーム開始前に、予めサーバ57A、57Bからゲームプログラムを携帯電話53A、53B、53Cにダウンロードしておき、当該ゲームプログラムの実行を携帯電話53A、53B、53C本体で行う。この他、ゲームプログラムの実行は携帯電話53A、53B、53Cからの命令に従ってサーバ57A、57B上で行い、そのゲーム内容を携帯電話53A、53B、53Cで閲覧するようにした、いわゆるブラウザのような役割を携帯電話53A、53B、53Cに受け持たせるような方式など、様々な方式が考えられる。また、PDC網51を用いて携帯電話を相互接続し、遊技者同士で本ゲームシステムを共有し、又は対戦できるようにしてもよい。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明をゲーム装置に適用した場合の全体構成を示す図。

【図2】図1のゲーム装置のシステム構成を示すブロック図。

【図3】タイトル画面及びワールドマップの表示例。

【図4】メインゲーム処理の手順を示すフローチャート。

【図5】バトル処理の手順を示すフローチャート。

【図6】戦闘シーンの開始画面を示す図。

【図7】WP減算処理の手順を示すフローチャート。

【図8】主キャラクタA及び主キャラクタBのキャラクタ個別能力について示す図。

【図9】コマンド選択画面を示す図。

【図10】コマンド受付処理の手順を示すフローチャート。

【図11】キャラクタ暴走処理の手順を示すフローチャート。

【図12】キャラクタ暴走処理が実行されたときの表示例。

【図13】キャラクタ暴走処理が実行されたときの第2の表示例。

【図14】コマンド処理の手順を示すフローチャート。

【図15】ジャッジメント処理の手順を示すフローチャート。

【図16】対象キャラクタ選択画面を示す図。

【図17】コマンド決定時の表示が面を示す図。

【図18】回転バーが第1タイミングエリア上を通過するときに○ボタンの操作がされたときの様子を示す図。

【図19】回転バーが第2タイミングエリア上を通過するときに○ボタンの操作がされたときの様子を示す図。

【図20】回転バーが第3タイミングエリア上を通過するときに○ボタンの操作がされたときの様子を示す図。

【図21】タイミングエリア上での○ボタンの操作を失敗したときの様子を示す図。

【図22】全てのタイミングエリア上で○ボタンが成功

したときの回転バーの回転停止後の様子を示す図。

【図23】主キャラクタAが敵キャラクタAに対し攻撃を行っている様子を示す図。

【図24】主キャラクタAが敵キャラクタAに対する攻撃を終了し元の位置に戻ったときの様子を示す図。

【図25】ジャッジメントリング決定処理の手順を示すフローチャート。

【図26】武器テーブルを示す図。

【図27】敵キャラクタの相手ダメージ量を算出する際の計算式を示す図。

【図28】コマンド決定時に表示されるジャッジメントリングの表示態様を示す図。

【図29】コマンド決定後のジャッジメントリングの表示態様を示す図。

【図30】120%領域の別の例を示す図。

【図31】特殊テーブルを示す図。

【図32】攻撃魔法を使用したときの相手ダメージ量を算出する計算式及び回復魔法を使用したときの回復値を算出する計算式を示す図。

【図33】アイテムテーブルを示す図。

【図34】ジャッジメントリング補正パラメータテーブルを示す図。

【図35】ジャッジメントリング判定処理の手順を示すフローチャート。

【図36】ソウルポイント加算処理の手順を示すフローチャート。

【図37】ソウルポイントテーブルを示す図。

【図38】ソウルポイント獲得数表示が面を示す図。

【図39】フュージョンレベルを上げるために必要なソウルポイント数についての一例を示す図。

【図40】墓場が表示されたときの様子を示す図。

【図41】墓場コマンド処理の手順を示すフローチャート。

【図42】墓場にフュージョンモンスターが現れたときの様子を示す図。

【図43】フュージョンソウル獲得画面を示す図。

【図44】道具コマンド処理の手順を示すフローチャート。

【図45】アイテム一覧画面を示す図。

【図46】アイテム一覧画面にキャラクタ選択項目を表示したときの様子を示す図。

【図47】図46の後に表示される画面を示す図。

【図48】売買コマンド処理の手順を示すフローチャート。

【図49】ショップ画面を示す図。

【図50】購入品選択画面を示す図。

【図51】購入品選択画面の別の表示態様を示す図。

【図52】売却品選択画面を示す図。

【図53】割引処理の手順を示すフローチャート。

【図54】購入者又は売却者がキャラクタ単位のときに

参照する取引テーブルを示す図。

【図55】購入者又は売却者がパーティ単位の際に参照する取引テーブルを示す図。

【図56】割増処理の手順を示すフローチャート。

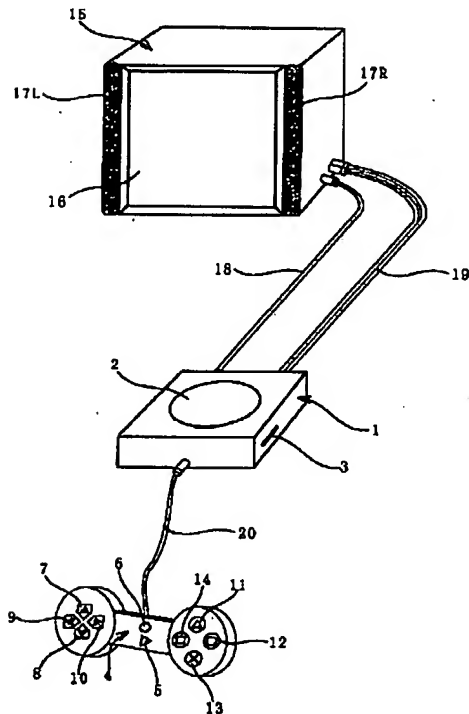
【図57】ネットワークゲームシステムの構成を示す図。

【符号の説明】

1…装置本体、2…カバー、3…メモリスロット、4…コントローラ、5…スタートボタン、6…選択ボタン、7…上方向ボタン、8…下方向ボタン、9…左方向ボタン、10…右方向ボタン、11…△ボタン、12…○ボタン、13…×ボタン、14…□ボタン、15…表示装置、16…表示面、17L、17R…スピーカ、18、19…端子ケーブル、20…信号ケーブル、41…カーソル、43、46…選択マーク、44…コマンドメ

【図1】

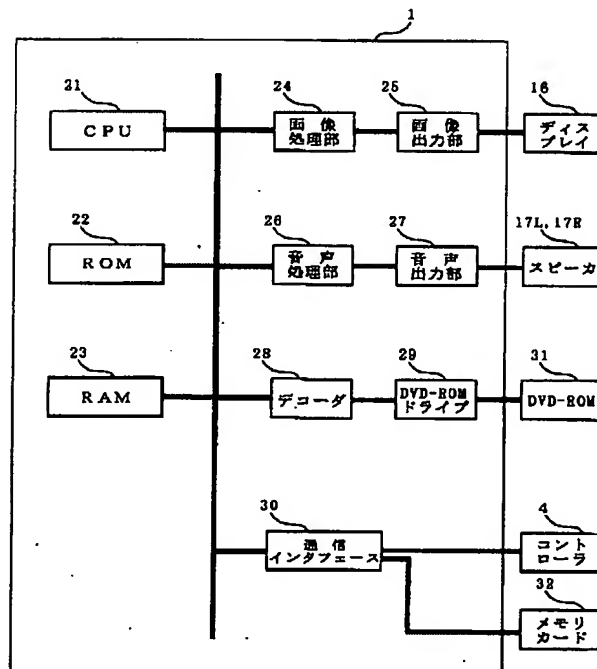
FIG. 1



*ニュー、45、141、142、143、144、145、146…選択カーソル、100…ジャッジメントリング、100a…回転開始位置、101…回転バー、102…第1タイミングエリア、103…第2タイミングエリア、104…第3タイミングエリア、102a、103a、104a…120%領域、111…主キャラクタA、112…主キャラクタB、113…主キャラクタC、114…敵キャラクタA、115…敵キャラクタB、116…敵キャラクタC、117…黒煙、118…暴走マーク、131、132、133、134、135、136…墓石、137…フュージョンモンスター、51…パケット網/PDC網、52A、52B…基地局、53A、53B、53C…携帯電話、55…情報センタ、56…インターネット、57A、57B、58…サーバ、60…通信回線。

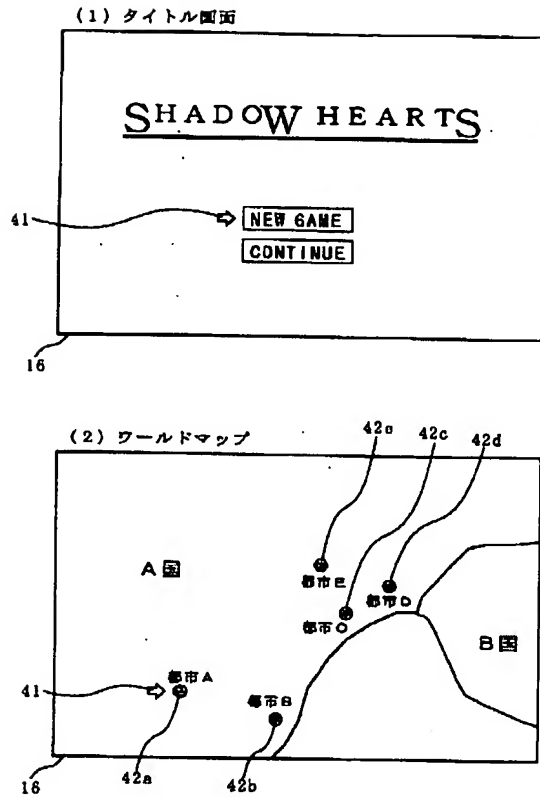
【図2】

FIG. 2



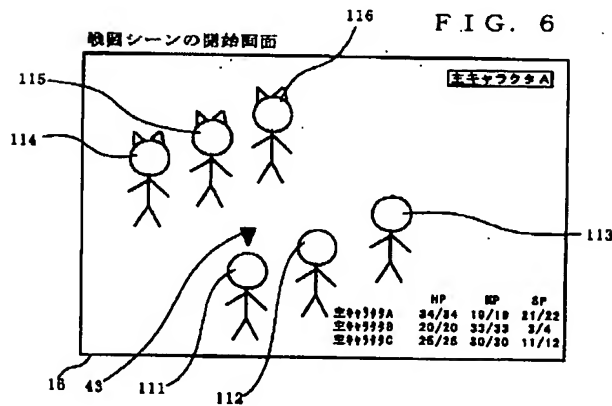
【図3】

FIG. 3



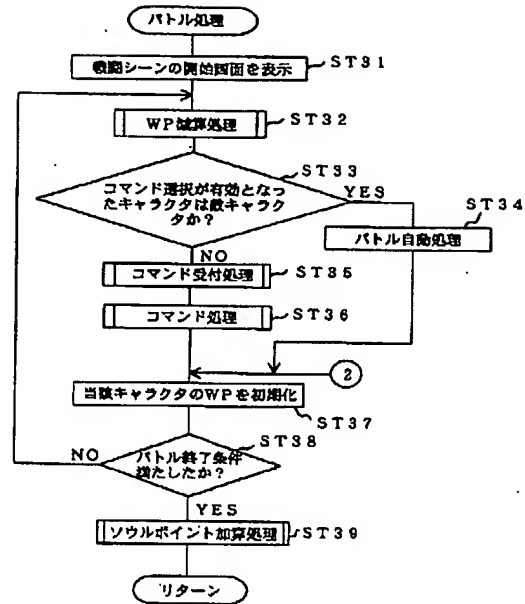
【図6】

FIG. 6



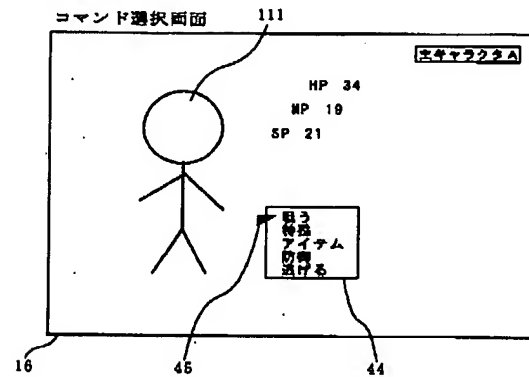
【図5】

FIG. 5



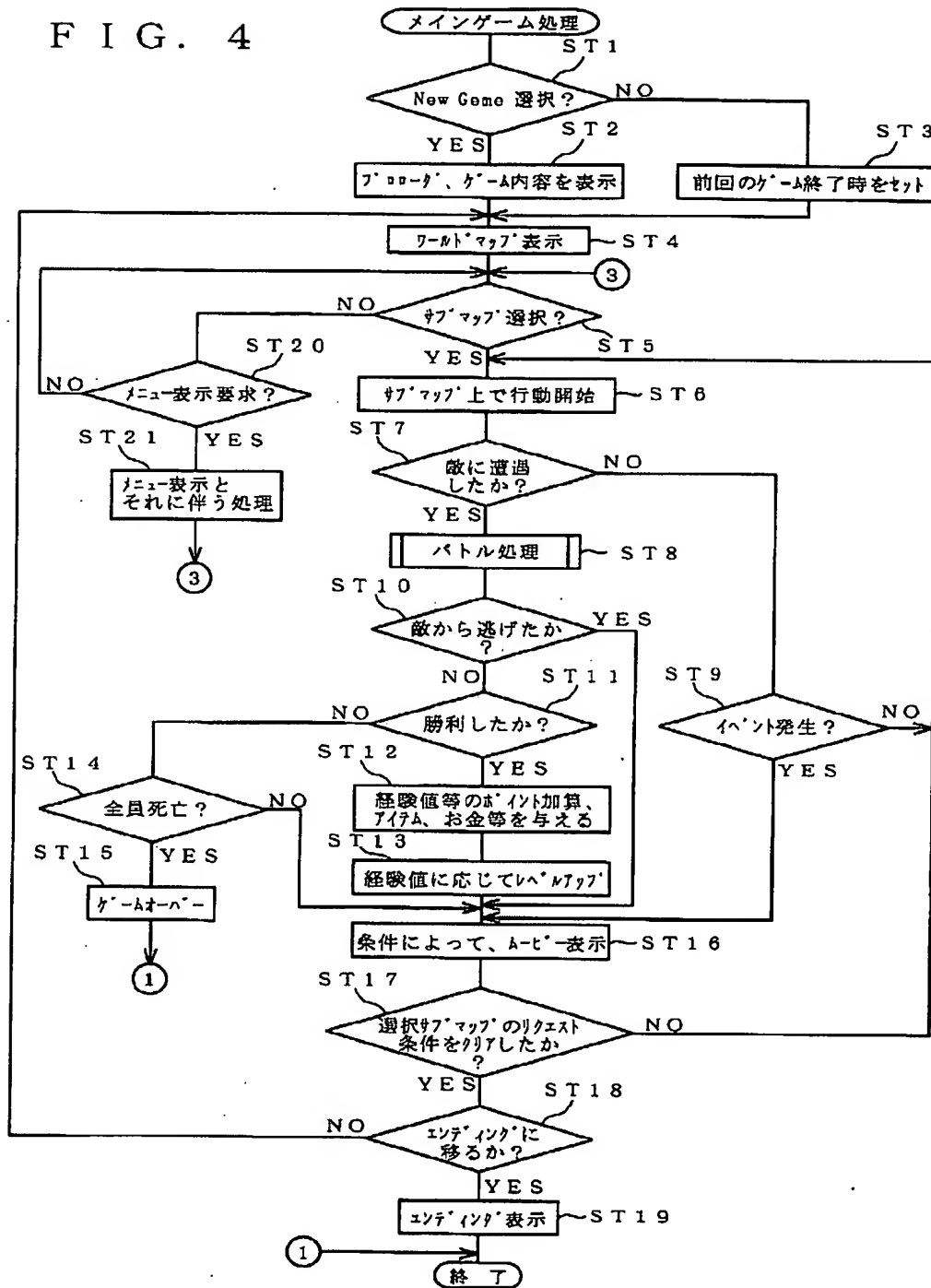
【図9】

FIG. 9



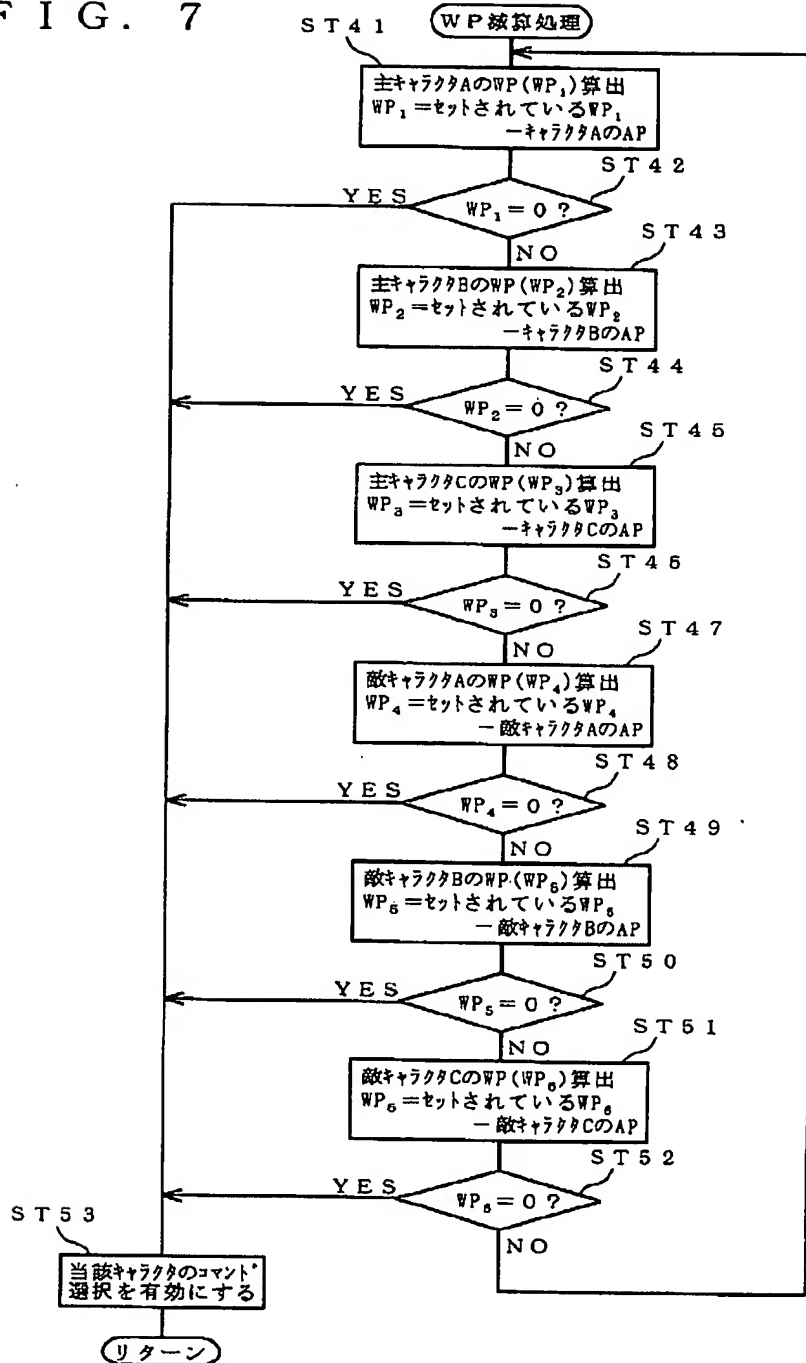
【図4】

FIG. 4



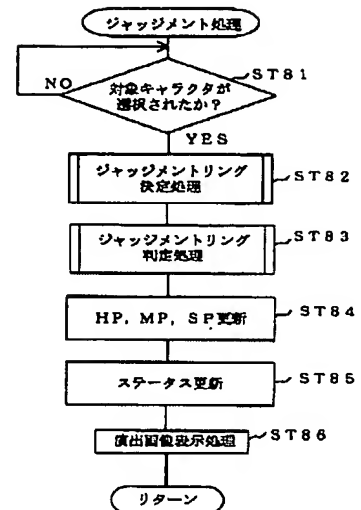
【図7】

FIG. 7



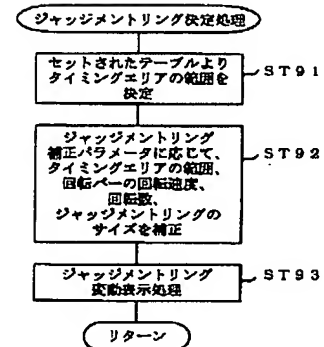
【図15】

FIG. 15



【図25】

FIG. 25



【図8】

FIG. 8

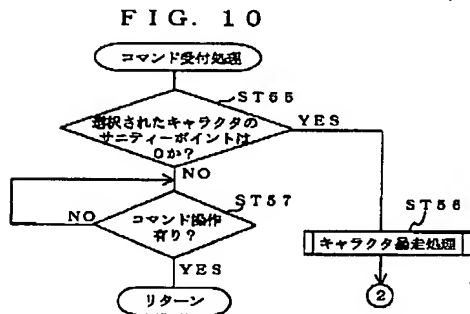
(1) 主キャラクターAの個別能力

LV (レベル)	HP (ヒットポイント)	MP (マジックポイント)	SP (スピリットポイント)	STR (物理的攻撃力)	VIT (物理的防御力)	AGL (すばやさ)	INT (魔法攻撃力)	POW (魔法防御力)	LUC (運)
1	200	10	21	20	18	20	12	16	15
...
20	2776	176	40	43	40	43	31	35	36
...
60	6844	437	70	79	74	78	62	65	69
...

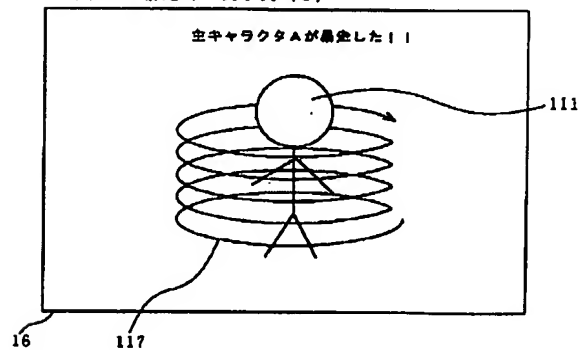
(2) 主キャラクターBの個別能力

LV (レベル)	HP (ヒットポイント)	MP (マジックポイント)	SP (スピリットポイント)	STR (物理的攻撃力)	VIT (物理的防御力)	AGL (すばやさ)	INT (魔法攻撃力)	POW (魔法防御力)	LUC (運)
1	100	20	4	8	9	16	21	20	16
...
20	1936	275	9	27	27	36	41	39	37
...
60	4834	678	16	58	56	65	72	70	71
...

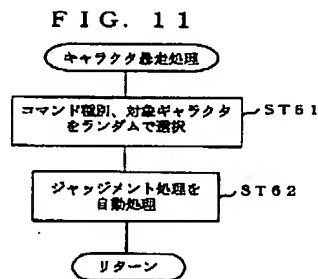
【図10】



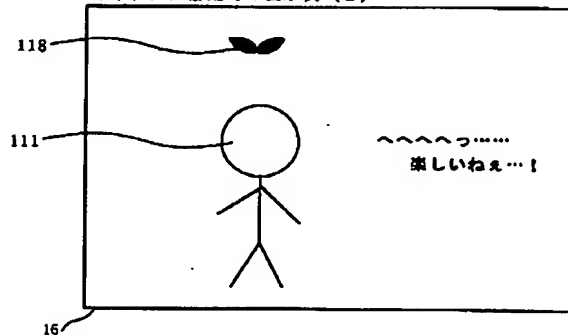
【図12】

FIG. 12
サニティポイント“0”による
キャラクター暴走時の表示例(1)

【図11】

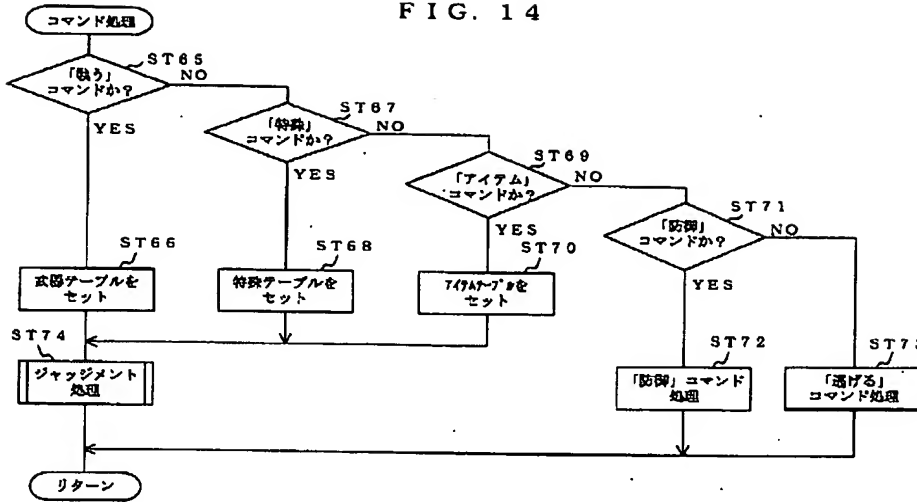


【図13】

FIG. 13
サニティポイント“0”による
キャラクター暴走時の表示例(2)

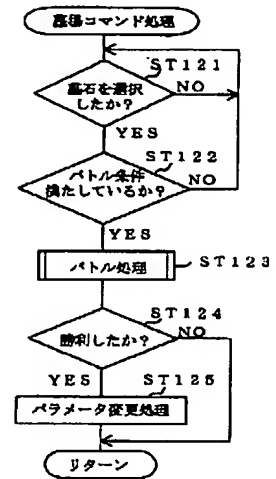
【図14】

FIG. 14



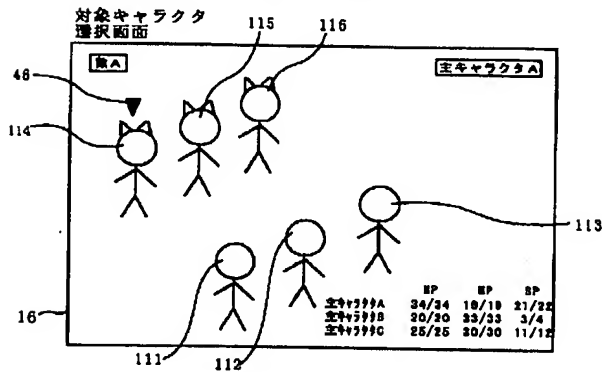
【図41】

FIG. 41



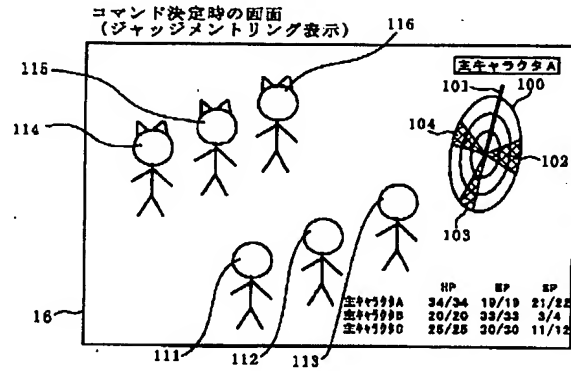
【図16】

FIG. 16



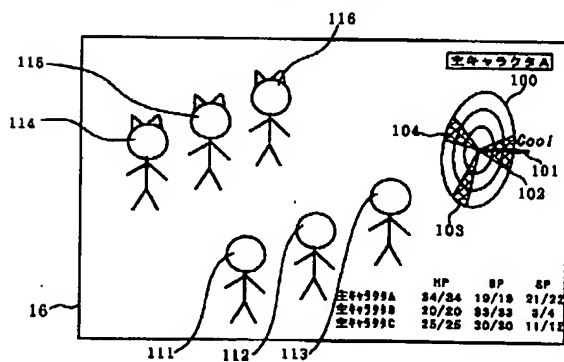
【図17】

FIG. 17



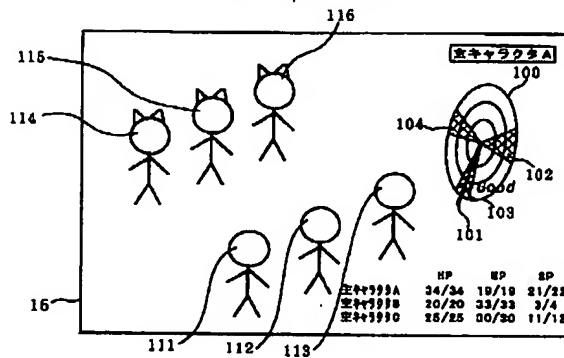
【図18】

FIG. 18



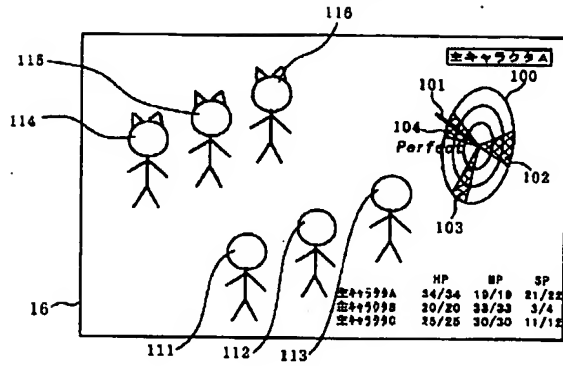
【図19】

FIG. 19



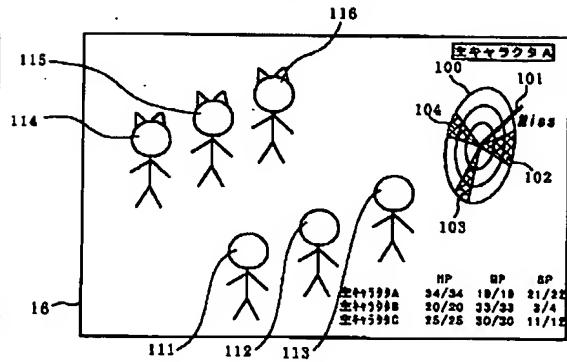
【図20】

FIG. 20



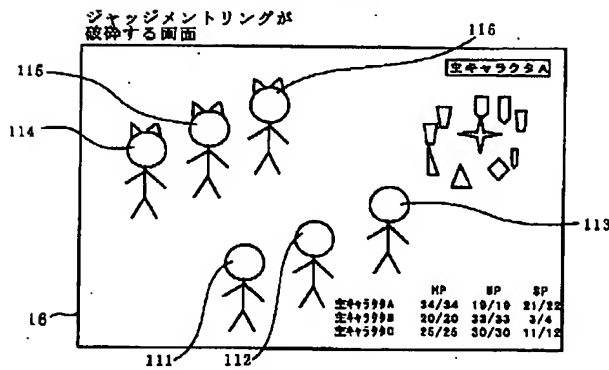
【図21】

FIG. 21



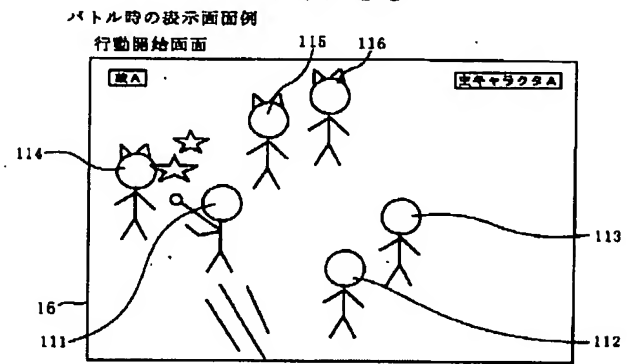
【図22】

FIG. 22



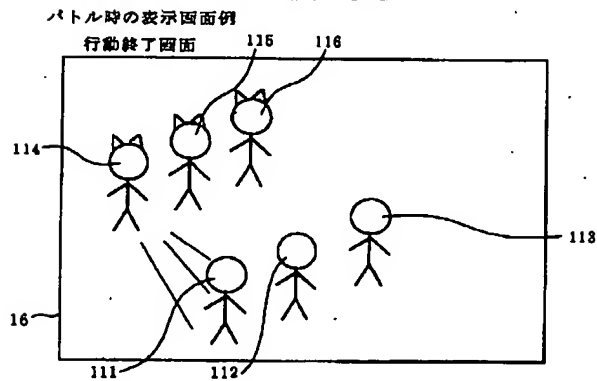
【図23】

FIG. 23



【図24】

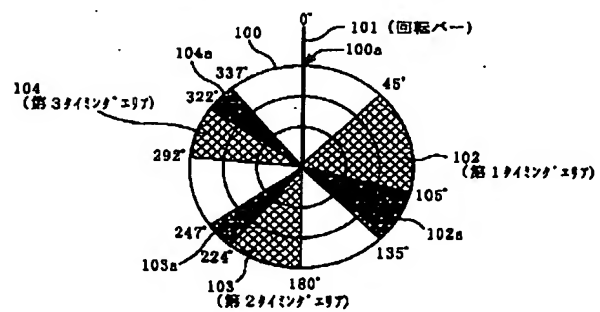
FIG. 24



【図28】

FIG. 28

物理的攻撃時 (コマンド決定時)



【図26】

FIG. 26

(武器テーブル)

主キャラクター	使用アイテム	個別能力	第1タイミングエリア(°)			第2タイミングエリア(°)			第3タイミングエリア(°)		
			先端角度	終端角度	120%領域	先端角度	終端角度	120%領域	先端角度	終端角度	120%領域
A	武器A1	6	45	135	30	180	247	29	292	337	15
	武器A2	28	46	116	28	180	231	17	292	326	11
	武器A3	50	46	100	18	180	219	13	292	316	8
B	武器B1	3	50	125	25	167	205	16	247	262	12
	武器B2	20	50	105	18	157	193	12	247	273	9
	武器B3	37	50	90	13	157	177	7	247	261	5
C	武器C1	42	22	90	23	202	260	19	270	310	13
	武器C2	21	22	70	16	202	240	14	270	298	9
	武器C3	38	22	55	11	202	232	10	270	289	6

【図27】

FIG. 27

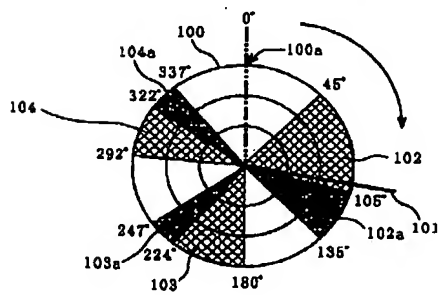
相手ダメージ量=割当値×SP残量補正値×キャラクター個別能力×使用アイテム個別能力×ジャッジメントリング補正値

攻撃回数	割当値
1回目	0.2
2回目	0.3
3回目	0.5

【図29】

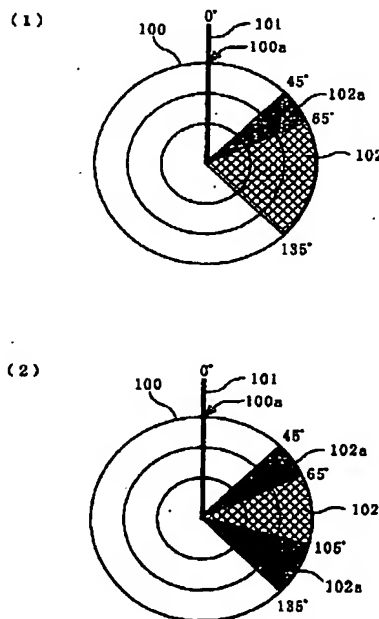
FIG. 29

物理的攻撃時(コマンド決定後)



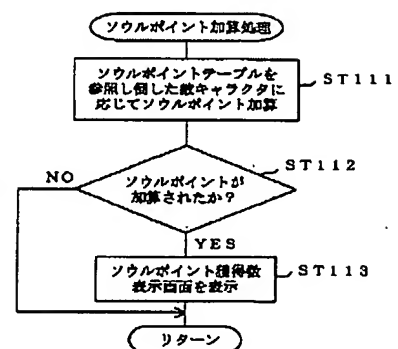
【図30】

FIG. 30



【図36】

FIG. 36



【図31】

FIG. 31

(特殊テーブル)

主キャラクター	特殊能力	能力値	第1タイミングエリア [°]			第2タイミングエリア [°]			第3タイミングエリア [°]		
			先頭角度	終端角度	110%領域	先頭角度	終端角度	120%領域	先頭角度	終端角度	110%領域
A	攻撃魔法1	99	45	180	20						
	攻撃魔法2	18	60	165	12	220	285	8			
	攻撃魔法3	34	30	85	10	195	230	13	285	310	3
B	回復魔法1	19	45	315	81						
	回復魔法2	38	60	180	18	270	350	12			
	回復魔法3	60	45	120	12	135	186	8	270	310	6
C											

【図32】

FIG. 32

- (1) 攻撃魔法使用時の相手ダメージ量＝割当値×キャラクター個別能力×使用する特殊能力の能力値
×ジャッジメントリング補正値
- (2) 回復魔法使用時の回復値＝割当値×使用する特殊能力の能力値×ジャッジメントリング補正値

特殊能力 使用回数	割当値
1回目	0.2
2回目	0.3
3回目	0.5

【図37】

FIG. 37

ソウルポイントテーブル

敵キャラクター種別	ソウルポイント					
	光	雷	風	地	水	炎
モンスターA	0	0	0	1	0	0
モンスターB	0	2	0	0	0	0
モンスターC	0	0	0	0	0	0
モンスターD	0	0	0	1	0	4
モンスターE	1	0	0	0	0	0

【図33】

FIG. 33

(アイテムテーブル)

主キャラクター	使用アイテム	使用アイテム 個別能力	第1タイミングエリア [°]			第2タイミングエリア [°]			第3タイミングエリア [°]		
			先頭角度	終端角度	120%領域	先頭角度	終端角度	120%領域	先頭角度	終端角度	120%領域
共通	アイテムA	100	45	315	84						
	アイテムB	500	135	225	11						
	アイテムC	完全回復	45	130	7	215	285	10			

【図39】

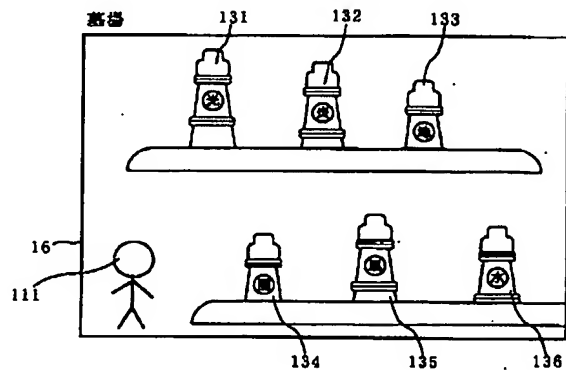
FIG. 39

フュージョンモンスター獲得バトル必要値
炎フュージョンモンスターの場合

レベル	必要な ソウルポイント
2	80
8	300
MAX	999

【図40】

FIG. 40



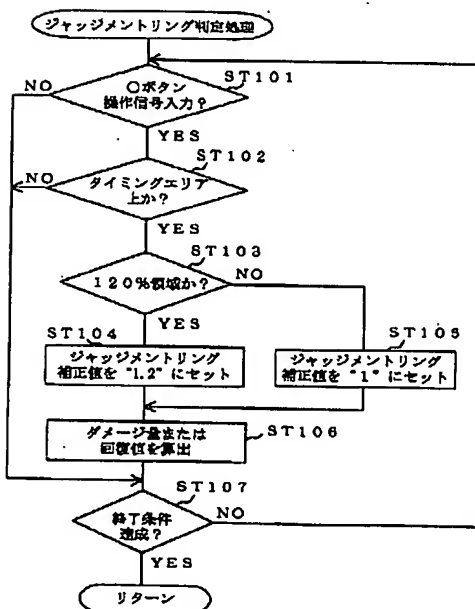
【図34】

FIG. 34
ジャッジメントリング補正パラメータテーブル

タイミングエリア範囲									
種別	構成要素	タイミングエリア範囲		回転速度		サイズ		回転数	
		個人	全員	個人	全員	個人	全員	個人	全員
アイテム	アイテムD	2倍							
	アイテムE		2倍						
	アイテムF			1/2					
	アイテムG				1/2				
	アイテムH	2倍		1/2					
	アイテムI			不規則(但し攻撃力3倍)					
	アイテムJ	全て(どこでも有効)							
	アイテムK							成功する限り最大7回転する	
	アイテムL							7/14の確率で回転数増加に付随攻撃力アップ	
	アイテムM	有効領域なし。操作タイミングで乱数を割り当て、攻撃人数(0~4人)、攻撃力(1~4倍)を決定							
敵魔法	敵魔法A	1/2							
	敵魔法B			2倍					
	敵魔法C					1/2			
	敵魔法D		1/2				2倍		
	敵魔法E			不規則		2倍			
	敵魔法F	有効領域、回転速度、サイズについて0.5~2の範囲でランダム決定(全員)							
イベント 種別	中ボスA			2倍					
	中ボスB		1/2						
	中ボスC		1/2		不規則				
	ラスボス		1/2						

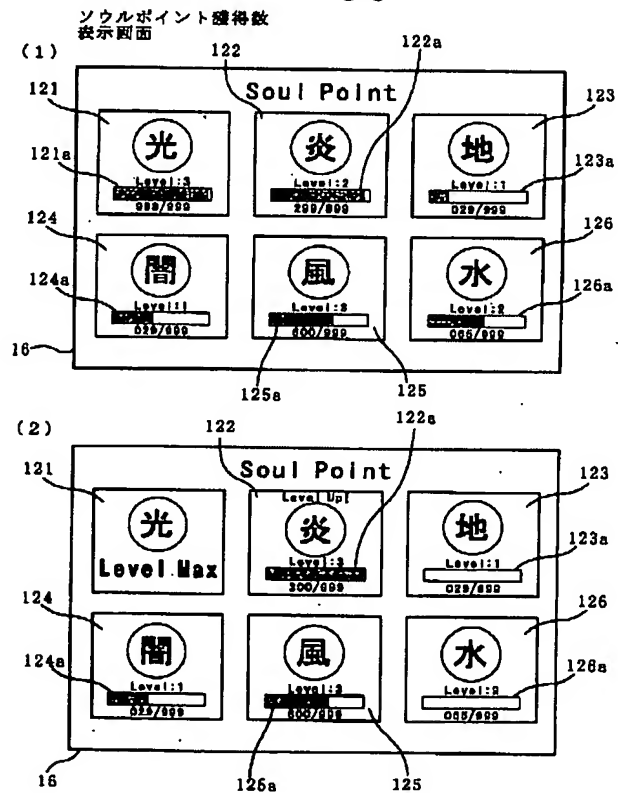
【図35】

FIG. 35

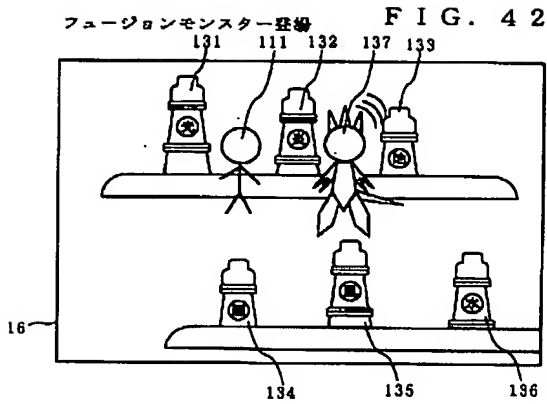


【図38】

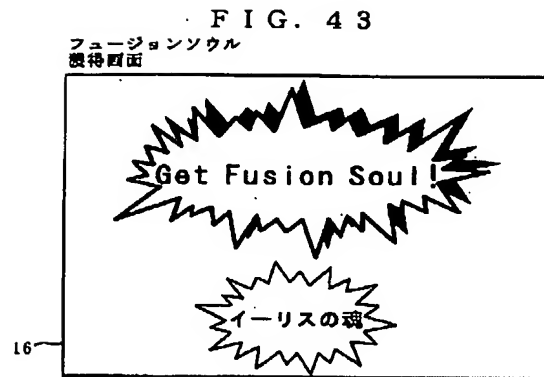
FIG. 38



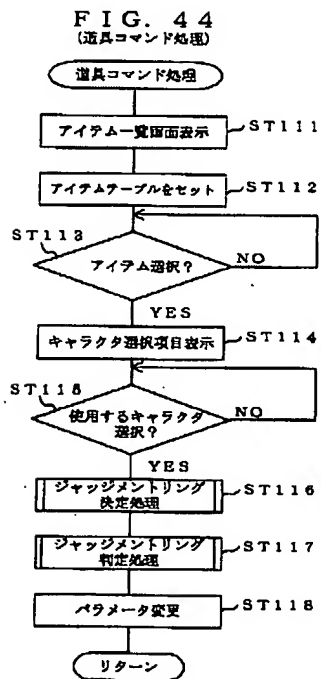
【図42】



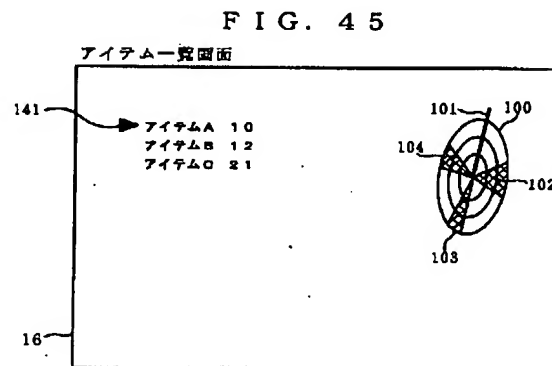
【図43】



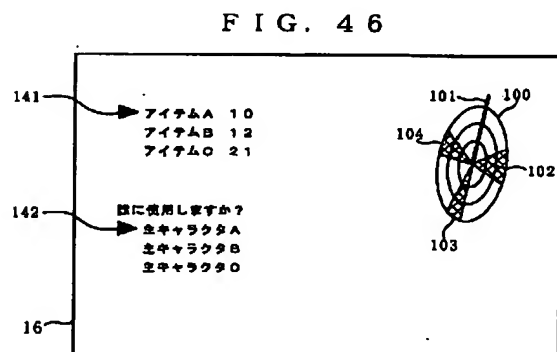
【図44】



【図45】

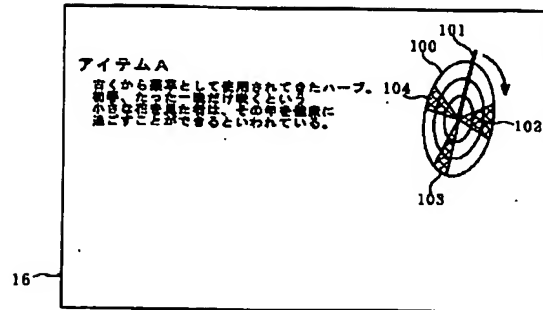


【図46】



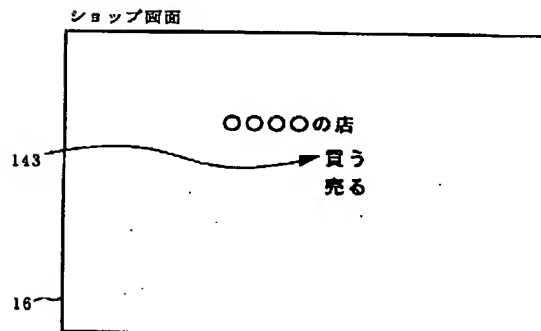
【図47】

FIG. 47



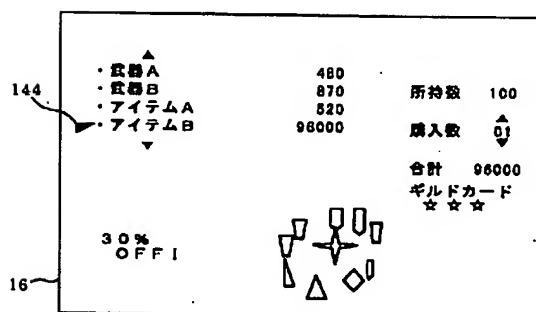
【図49】

FIG. 49



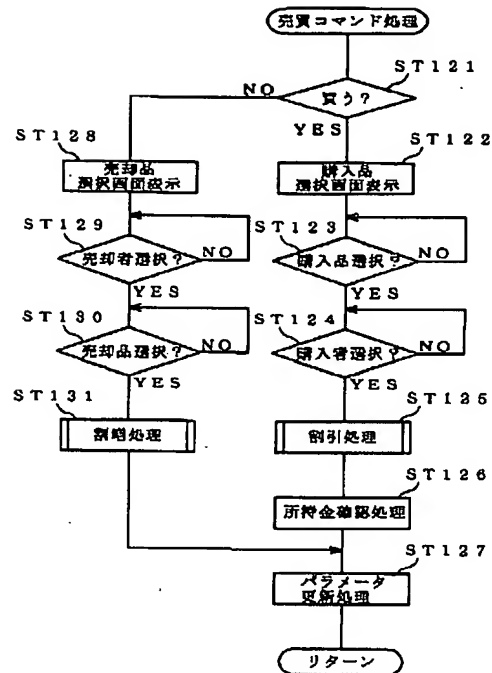
【図51】

FIG. 51



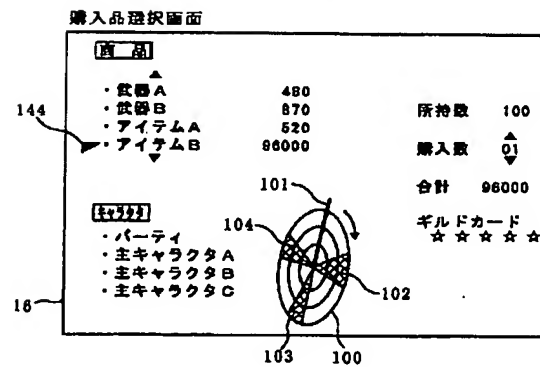
【図48】

FIG. 48



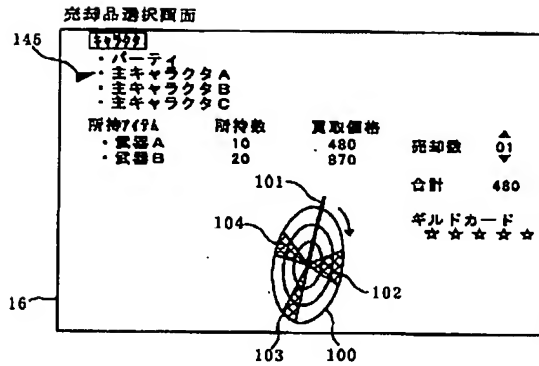
【図50】

FIG. 50



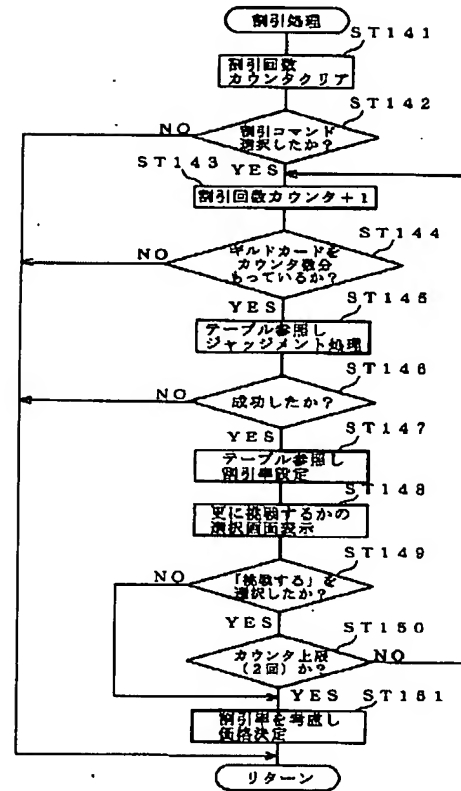
【図52】

FIG. 52



【図53】

FIG. 53



【図54】

FIG. 54

取引テーブル

キャラクタ単位で売買する場合

使用キャラクタ	ギルドカード	購入品 (売却品)	第1タイミングエリア [°]			第2タイミングエリア [°]			割引率 (増減率)
			先頭角度	終端角度	120%領域	先頭角度	終端角度	120%領域	
主キャラクタA	1	武器A	45	315	20				10% OFF (10% UP)
		武器B	30	120	—	180	255		
主キャラクタB		武器A	30	120	2	225	300	2	
		武器B	45	315	16				

【図55】

FIG. 55

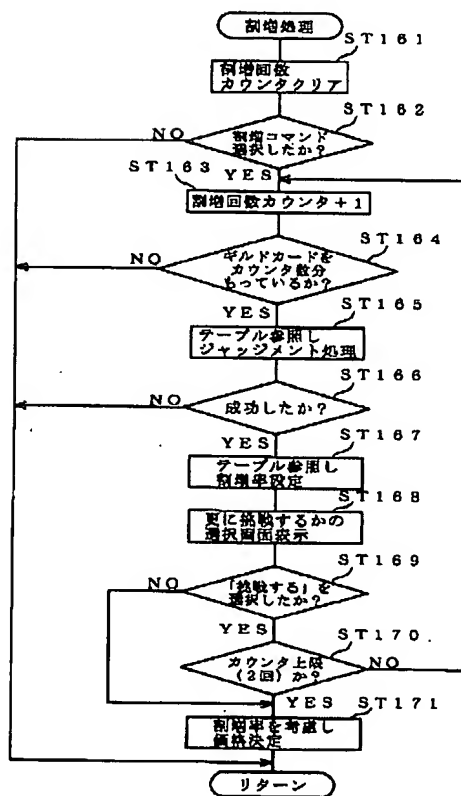
取引テーブル

パーティー単位で売買する場合

使用キャラクタ	ギルドカード	購入品 (売却品)	第1タイミングエリア [°]			第2タイミングエリア [°]			割引率 (割増率)
			先頭角度	終端角度	120°領域	先頭角度	終端角度	120°領域	
共通	1	アイテムA	45	280	25				5% OFF (5% UP)
		アイテムB	45	120	10	180	285	10	
	2	アイテムA	45	100	10	180	260	10	15% OFF (15% UP)
		アイテムB	30	90	10	180	230	10	

【図56】

FIG. 56



【図57】

FIG. 57

